PSV专辑

PSV SPECIAL

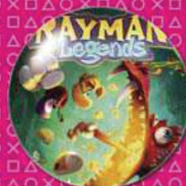
VOL.7



















光盘地址：http://www.tudou.com/programs/view/HvbTON5aKTg/
密码：Dlks0316

PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.7

[Vita企划]





[Vita动态]

[Vita劲作]





[Vita小说]

[Vita攻略]



PSV的下一步

文 虫无兮 美编 澄香



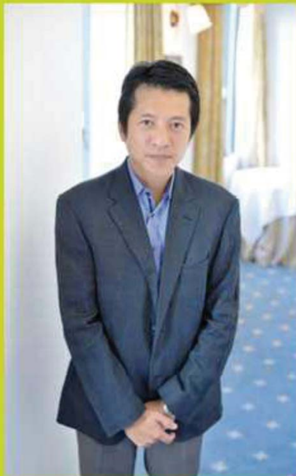
东京游戏展索尼高层访谈

SCEJA最近的表现十分抢眼，不仅新作如潮，和独立游戏制作人的合作也成为了热门话题。PS4、PSV-2000、PSV TV，携带即将发售的众多新硬件参加TGS 2013的SCEJA，无疑是此次展会的主角之一。在TGS 2013上媒体对SCE全球总裁吉田修平、SCEJA总裁河野弘以及SCEJA上级副社长植田浩，就PSV及PSV TV的动向进行了访问。

访谈收录

河野弘访谈

SCEJA总裁河野弘正是在索尼发布会上向全世界带来了PSV-2000和PSV TV的人。那么就他自己而言，对于这两款新硬件又有着怎样的看法呢？



注：实际访谈中有涉及PS4的部分，因篇幅限制未予收录。受访对象的姓名使用简称。

——9月9日召开的索尼发布会上，公布了PSV-2000及PSV TV的发售日。玩家对此有什么反应呢？

河野：首先是PSV-2000，作为PSV的第二舞台，PSV-2000显得更加轻薄，与至今以来的厚重感不同，给人一种休闲的感觉，和我们预想的一样，这点获得了玩家的好评。

——确实感觉上显得柔和许多。

河野：出乎意料的是PSV TV。实际上，我们原本认为“在发布会上应该完全无法炒热气氛吧”。

——唉，真没想到是这样呢。

河野：个人对PSV TV也是期待很高，每个星期都会参加相关会议，但是在产品定位上来说，原本是打算面向那些休闲玩家群体的。

——确实发布会也带给我这样的感觉。

河野：没想到揭开了面纱之后，核心玩家层也给予好评。查看SONY Store的购买数据，同时预约了PSV-2000和PSV TV的客人相当多，估计是抱有“想在大屏幕上玩PSV的游戏”这一想法的玩家不在少数吧。另外，为了体验遥控游戏，一并购入PS4的玩家也不少。虽说价格适中也是一方面因素，但是目前开放预订的机器已经被全数预订，这是我们万万没想到的。

——很多玩家同时购入PSV和PS4，这一点让我有些吃惊。伴随着PS4的发售，索尼以后的重心想必会从PS3逐渐转移到PS4上。那PSP和PSV的话，又是怎样一种情况呢？



▲多种颜色的PSV-2000的同时亮相，这一幕依然记忆犹新。

河野：就掌机方面而言，今年是从PSP过渡到PSV的时期。当然，这并不意味着PSP将停产。

——在这一方面，PSV-2000担负着促进过渡的角色吧。多种颜色版本的推出，也感受到了针对休闲玩家群体的用心。

河野：在我们这些50多岁的人看来，就会觉得“只是这样会不会还欠缺些什么？”不过综合了负责PSV-2000的年轻女性社员的意见之后，便有了大家所见到的各种颜色。

——要简单概括PSV TV到底是怎样的产品还真不是件容易的事。今后贵司方面有打算进行什么宣传活动吗？

河野：为了让顾客更好地了解产品的魅力，我们准备了宣传用的视频，从“PSV TV是什么？”开始一步步进行讲解。另外，除了专门的游戏媒体，我们还打算通过其他的媒体渠道进行宣传。说句老实话，

PSV TV究竟要放在什么柜台销售还真是需要三思呢（笑）。

——接在电视上的Android设备的话，不久之前出过几款。不过，PSV TV和它们比起来，在程序方面显得比较占优势呢：PSV游戏加上视频服务，另外还有Game Archives。

河野：对，在“如何让PS平台的资产再活性化”这一点上，Game Archives具有相当重要的地位。从商业角度讲是如此，即使将游戏作为产业来看，古老的游戏能够重新得到玩家的评价，这种设计也是相当厉害的。我们打算将Game Archives中的游戏加入到PS+的免费下载当中，目前正在和厂商进行协商。

——还真的是大作云集呢。

河野：在这一点上来看，为PSV TV开发新作的必要性就没那么高了，因为新作只要在PSV上开发就好了。倒不如说，PSV TV的重点在于如何将以前的作品的趣味展现在玩家面前。第一次看到PSV TV的时候就有提到过，把它当做“用来享受每个月500日元的PS+的机器”来宣传也不错呢。“成为PS+会员就立即附赠一个PSV TV”，类似这样的感觉。

——啊，那样很新颖呢。如果是我的话立马就会入会了（笑）。



吉田修平访谈

与SCE全球总裁吉田修平的访谈，围绕着使用PSV进行的“遥控游戏”这一话题而展开。这一新功能究竟有怎样的效果，又会给游戏带来怎样的变化?





——在PS4上，使用PSV进行的遥控游戏已接近理想的状态。在PS3上能遥控游戏的作品寥寥无几，那么在PS4上，将推出多少款对应该功能的作品呢?

吉田：因为PSV无法连接PS Camera，如果是需要摄影功能的游戏的话就无法对应，不过，基本上所有PS4游戏都预计会对应遥控游戏。曾经也有玩家问过，为什么PS3上对应遥控游戏的作品仅限特定的几款？就PS3的情况来说，要实现遥控游戏，首先需要开发商在游戏机能中添加遥控游戏功能。其次，游戏过程中需要CPU和内存分出一部分性能来对应这个功能，这会造成相当大的负担。

——原来是这样。也就是说，如果不是特别必要的话，是不会考虑将支持游戏运行的CPU及内存部分挪用到遥控游戏上。

吉田：PS4的话，用于实现遥控游戏功能的硬件资源是由系统提供的，开发商什么都不用做，就可以实现遥控游戏。类似游戏的广播，或者是分享录好的视频，按这样子去理解应该会比较容易吧。在遥控游戏的硬件资源方面，采取了不会给开发商增添任何负担的设计。另外，PSV的按键比起DUALSHOCK4来说要少，但是有着触屏等独特机能。因此，为了让玩家在PS4上用DUALSHOCK4和PSV都可以享受到乐趣，我们跟开发商请愿，希望他们将游戏的键位分布做成可以自由调整的设定。

——有没有考虑过，通过遥控游戏来打造新的游戏方式?

吉田：PSV的屏幕很大，PSV游戏自不必说，通过遥控游戏来显示PS3游戏时画面也很漂亮。若是将PSV与PS4游戏结合起来，想必会相得益彰。对于拥有PSV的玩家来说，PSV的价值会有进一步的提升吧。只要亲身尝试过一次，就会明白没有比这更棒的体验了。个人来讲，我是很喜欢PSV的。忙的时候还要坐在电视机前面慢慢体验游戏，实在是没有那份心情。与之相比，PSV可以随身携带，只要一打开马上就可以玩。就算在干着别的事情，也可以时不时抽空打一会儿。用PSV玩游戏时，还可以选择玩PS4游戏的话，实在很令人期待。

——利用PS4的遥控游戏功能玩游戏时，会对PSV造成性能上的负担吗?

吉田：基本上不会。不过，因为一直在进行网络通信，虽然没有正确计算过，不过PSV的续航时间应该有所缩短，和玩在线游戏时是同样情况。

——顺带一提，选择在10月将PSV-2000投入市场，是打算通过遥控游戏来加强PSV与PS4的联动吗?

吉田：其实不是，最大的目的是让PSV轻薄化。PSV-1000和PSV-2000在遥控游戏功能上区别并不大。对许多细节部分进行调整之后，PSV-2000变得十分称手，成为了一款相当不错的机型，个人对此十分满意。虽然厚度上只是有些许差异，但是手感上就会大有不同。不可思议的是，欧美的玩家觉得这样太薄了容易弄坏，还是PSV-1000比较好。这种和日本人不同的感性，我是完全弄不懂呢（笑）。

——接下来是有关PSV TV的提问。这个产品是针对怎样的目标群体所开发的呢?

吉田：实际上，PSV TV是一个非常有趣的项目。按时间先后来说明的话，首先是在PSV的开发过程中，我萌生了“PSV的构造和操作系统是不是可以应用在另外的硬件设备上呢？”的想法，便让开发团队的一部分成员去尝试各种新项目。一遍遍地重复试做之后，首个给我们“这个应该可以当作商品销



售吧”的感觉的，便是PSV TV。PSV TV作为一款入门机，可以让玩家轻松享受PSV专用程序和视频服务，又或者通过遥控游戏在别的房间玩PS4上的作品，无论是对PS系列的老玩家还是新玩家都相当有意思吧。

——PSV TV，是在PS平台上提供了新的游戏方式的设备，可以这样概括吗？

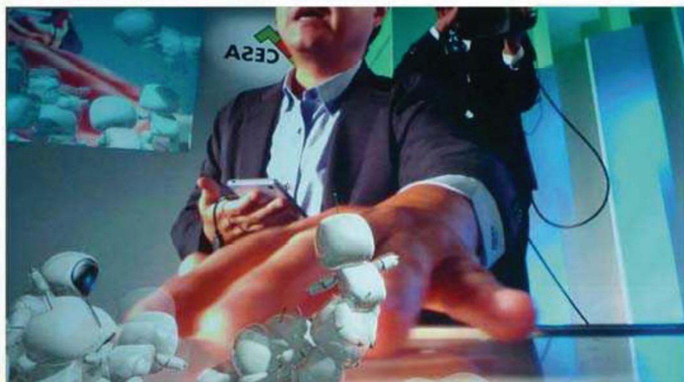
吉田：不过，我们推出PSV TV时并没有打造新的家用机的想法，所以是不会有其专用的程序的。因此，在开发中我们就考虑到要调整价格，让休闲玩家可以轻松购入，拥有PS系家用机或掌机的玩家也能当成附加设备来购买。

——所以价格才设置成1万日元不到，即使含税也才9954日元的优惠价格啊。

吉田：作为一款商品的用例，能够让顾客轻松地享受各种视频是我们的目标。从欧美的大环境来说，有着Hulu、Netflix、Amazon Instant Video等受欢迎的视频网站，而且视频程序的供应商们会通过网络积极地发布视频。利用PSV的系统的操作感，可以用十分容易上手的方式导入这种服务。刚刚我提到了，新玩家是我们的目标客户之一，而PSV TV将成为向他们宣传这种视频服务的设备。不过，日本的视频服务还没有像欧美这样普及。虽说在PSV上已经有以niconico为首的几个视频程序，不过我们希望能够以PSV TV为契机，向更多的用户进行推广。为此，我们跟视频网站运营商洽谈，向PSV TV的用户提供“TSUTAYA TV”等多项视频服务。因为PSV TV的实际内容和PSV是一样的，所以这些视频服务今后也会在PSV上展开。

——不过，在产品名称上有“TV”字样，给人的印象不像是能够玩游戏的设备。在这一点上有什么考虑吗？

吉田：在产品名称方面，确实有过争议。打个比方，在欧美地区玩家并没有拘泥于该产品中所包含的“PSV”字样，发表时的媒体反应也印证了这一点。应该说，欧美的玩家将该产品的理解为：满足了玩家在房间里玩PS4的愿望的周边设备；或者是未来实现云游戏服务后，可以玩PS3游戏的众多终端设备中的其中一种。另一方面，在日本，PSV可说是如日中天。遗憾的是，PSV无法连接电视，没有办法在大屏幕上玩PSV的游戏，相应的，市场便有了这种需求。为此，我们才将产品命名为“PSV TV”，表明它是能够将PSV连接到电视机上使用的一种设备。



▲TGS 2013基调演讲上，吉田修平所演示的《游戏空间》。

——提到周边设备，我回想起了这样一件事。在此次TGS的基调演讲上所演示的Demo中，有着使用智能手机的内容。对于索尼以外的移动设备的使用，您对此有怎样的看法呢？

吉田：智能手机和平板电脑，现在已经在全球普及，可以说是人手一台了。于是我司内部也进行了逆向思考，并非凭借着掌机和这些移动设备进行竞争，而是通过我们的努力，让各位活用手中的移动设备，连接到PS的世界中来。向各位玩家手中的移动设备以及社交软件发送情报，或者凭借着PS4的分享功能，让PS4的玩家成为传播者将PS的乐趣推广出去，这就是我们的战略。我们正考虑，通过PlayStation



App或者是PSN的服务，让智能手机之类的移动设备和PS在今后有机地结合起来。

——具体有什么方案吗？

吉田：举个例子，在《游戏空间》当中准备了将平板电脑当做控制器来进行绘画的Demo。《驾驶俱乐部》中，玩家可以和同一俱乐部的成员进行交流，还可以展示游戏的情报。其实当下众多的游戏中，都会变相地用到类似平板电脑和智能手机的操作，为此，我们让游戏开发团队去思考“能够进行怎样的操作”，然后再提交新的提案给我们。因为向开发商提供更为开放的开发工具才是我们应该做的。不使用DUALSHOCK4而是将智能手机当作手柄来操作的游戏，如果真能开发出来的话其实也不错。说不定过几年，还会出现现在根本无法预测到的奇特的操作方式。移动设备本身一直在进化，由此产生了硬件和软件的进化，我希望这些变化能够化作PS新作诞生的沃土。

植田浩访谈

SCEJA上级副社长植田浩的访谈中，提到了很多PSV TV及PSV-2000这两款新产品，与已购买PSV的玩家之间的情报。对于新硬件仍持观望态度的玩家不妨参考以下内容。



——在前阵子的索尼发布会上公布了PSV TV的消息，请问这个新硬件是以怎样的客户层为主要目标的呢？

植田：硬要说的话，是面向平常不怎么接触游戏的休闲玩家群体的商品。在硬件的宣传上，一直都是以“游戏”为重点，但是PSV TV不同，为了让更多的客户了解PS的世界，我们在宣传时重点强调“这个做得到，那个做得到，当然玩游戏也没有问题”。另一方面，我们也收到这样的询问：“没有PSV的话能玩吗？”“游戏卡带能使用吗？”已经拥有PS3及PSV的玩家，也抱着“再来一个配件”的心情对本产品产生了兴趣。另外，关于机器认证方面也收到了很多询问。现在PSV TV已经开放预订，预订的玩家以20～30岁居多，年龄层相对比较高。我们现在酝酿中的宣传计划，最迟将于11月14日实施。我相信这个宣传计划，对于有以上疑问的顾客来说，会是一个简单易懂的回答。而且，宣传计划将不只有单纯的语言，为了让顾客更加清楚明白，我们打算制作一段影像，而且不是冷冰冰的那种，是能让观看者乐在其中的视频。现在正在紧急准备当中。



——刚刚提到的PSV的机器认证的事情能详细说明一下吗？

植田：现在，同一个PSN账号最多只能绑定两台PSV。也就是说，拥有两台PSV的玩家，如果想要购入的PSV TV的话就要放弃其中一台PSV。十分在意这一点的客户相当


▲被索尼寄予厚望的《重力异想世界》，曾获2012年日本游戏大赏。

多，这让我有些意外。

——核心玩家群体的反响要比预想的热烈呢。

植田：正是如此。设计上虽然已经没法轻易改变了，但是，既然收到了这样的询问，我们也不可以置之不理，必须加强和顾客的沟通，避免顾客购买之后才发现问题的情况。现在我们的方针是，对接收到的客户的询问进行详细说明，同时对能够调整的地方进行改善。如果购入首发的客户对产品不满意的话，肯定是没有办法持续贩卖的，从结果上来讲，这也关系到我们是否能将商品送到当初设想的主要客户层的手上。现在已经有了一批对PSV TV抱有浓烈兴趣的顾客，如何去回应他们是我们眼下最重要的工作。同时，要如何将宣传计划同步结合起来，这是我们正在考虑的问题。

——对于不怎么接触游戏的休闲玩家群体，贵司有什么考虑吗？

植田：日本国内的情况来说，目前数据显示PS3的普及台数还尚未达到PS2的水平。这个差距要如何弥补，我们一直在考虑这个问题。只是，一直没得到明确答案也是事实。在这样的背景下，PSV TV扮演着吸引新客户的重要角色。所以，最初我们考虑宣传活动时，就是以这一部分的客户为目标。零售商可能会担心，PSV TV会不会跟既有的产品阵容冲突。我们的回答是，请放心，无论是借助哪种硬件，首先让客户体验PS的世界才是最重要的。至今为止，我们只能以单个硬件为单位来思考战略，随着网络技术的发达，现在无论是什么设备都可以连接到PS的世界，为此，我们希望为这个世界设置更多的入口。

——是否有考虑过，让休闲玩家成为用户之后，要如何增加他们玩游戏的频度？

植田：我们认为，能让玩家持续地玩游戏是一件很重要的事情。为此，今年开始我们就加强了PS+的服务。已经发表的PSV-2000将会内置1GB的内存，同时将会赠送“PS+ 90天免费利用券”给早期购买的客户；相应的，在PS+的免费下载游戏当中，我们追加了PSV游戏《重力异想世界》。也就是说，对于购买PSV-2000的玩家，首先让他们体验PS+的服务，之后用120款以上的Game Archives作品和《重力异想世界》，来吸引他们继续玩其他游戏——这就是我们的战略。PS4方面，以前也跟玩家提过，如果要进行网络多人游戏的话就需要成为PS+会员。总而言之，我们希望通过这些手段来提升PS+的价值。为了达成这一目标，我们已要求各大发行商协助我们丰富游戏的数量。现在，从数量方面来说，我司应该是日本第一，因为Game Archives作品的数量很多。

——有没有采取什么手段来增加PS+的会员？

植田：至今为止，在PS+的服务宣传上，我们存在一定的漏洞。我们有时会犯下一些错误，比方说，我们一味地向客户强调“PS+”这个名称，可PS+其实只是一项配套服务，对于客户来讲，能通过PS+玩上《重力异想世界》才是重要的事。不借助游戏的话，还是无法让客户正确理解。“90天内可以免费试用PS+”这种宣传其实没太大意



义，关键是“通过这项服务，可以体验到怎样的作品”，这才是我们想传达给客户的。

——TGS 2013首日进行的基调演讲中，介绍了使用云技术并借助流媒体来进行游戏的一项服务。关于这个，能够更详细地进行说明吗？

植田：这个是很棒的服务呢（笑）。我有现场看到试玩的场面，PS3游戏在PSV上原原本本地呈现出来，而且玩起来没有任何不便的地方。技术力的发展真是让人既惊讶又感动。之前也有说过，服务会在美国先行开展。不过，现在我们正在讨论，要如何将这项服务推广到玩家当中。具体情况，应该会逐步对外公开。





文 马修 美编 澄香





二度进化 PSV-2000评测

各位PSV玩家大家好，最近有个关于PSV的重大事件，就是新型号PSV-2000发售了。尽管在公布时这台机器就有了不少争议，但发售后还是小小地刺激了一下PSV的整体销量，而具体表现究竟如何，还请看接下来的评测。

参数对比



下面把两个机型的官方参数，这里以表格的方式来做一个简单的对比，其中相同部分我们用通栏表示，不同之处则左右对比，其中特别提到的1100即3G/Wi-Fi版。

型号	PCH-2000	PCH-1000
外形尺寸（长×宽×高）	183.6×85.1×15.0mm	182.0×83.5×18.6mm
重量	约219g	约260g（1000）/279g（1100）
屏幕	5英寸LCD多点触控电容屏/分辨率：960×544/约1677万色	5英寸OLED多点触控电容屏/分辨率：960×544/约1677万色
内置记忆卡	1GB	—
主要插口/端子	PSV卡插槽、记忆卡插槽、USB端口、耳机/麦克风插口	PSV卡插槽、记忆卡插槽、SIM卡插槽（1100专有）、多用途端口（USB传输、直流电源输入、声音等）、扩展端口、耳机/麦克风插口
续航时间（关闭蓝牙和Wi-Fi）	游戏：约4～6小时/动画：约7小时/音乐：约12小时	游戏：约3～5小时/动画：约5小时/音乐：约9小时
背触板	多点电容触板	
声音	自带立体声扬声器、麦克风、耳机输出	
摄像头	前/后：最大640×480	
中央处理器	ARM Cortex-A9核心（四核)	
图形处理器	SGX543MP4	
动态感应	6轴传感系统(3轴陀螺仪、3轴加速度)、3三轴电子罗盘功能	
网络功能	Wi-Fi无线网络、蓝牙	
定位	Wi-Fi定位系统	
电池	内置充电锂电池：3.7V、2210mAh	
AC电源	输入：110～240V、50/60Hz，输出：5V、1.5A	
最大消耗电力	约6W（充电时）	
充电时间	约2小时40分	

以上便是PSV-2000与1000前辈的比较，对比下会发现，PSV-2000的变化，体现在外形、重量、内置记忆卡、端口、使用时间、大家非常关注的屏幕以及以上参数都没提到的按键改良上，这里我们来分开介绍。

包装

先来看包装，PSV-2000的包装继承了1000的简约干净风格，整体上比1000的略小。

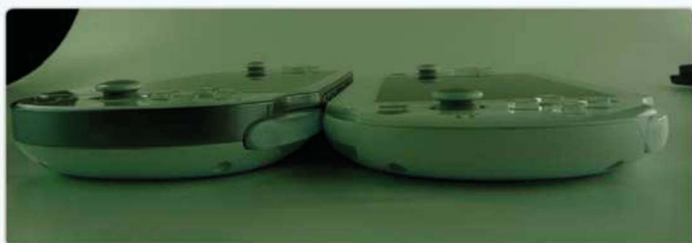


▲2000与1000的包装对比。



▲包装打开后的全部东西，包括主机、电源/数据线、说明书、快速指南、保修卡以及AR折叠小册。

外形/重量



▲2000型（右）和1000型（左）对比，虽然看着没薄出多少，但重量可是减轻很多，而且能明显看出2000型在按键高度上有所增加。顺便说下，取消金属条的2000型虽然整体上不如白色1000高端大气上档次，但也显得素雅干净。

打开后把PSV-2000和1000型放在一起，总会觉得2000比1000大，而从公布的数据来看，PSV-2000的长、宽都比1000型大一些，但厚度却降到15毫米。而面板的加大对重量的影响显然不如厚度的薄化，重量减轻的41克，在玩的时候会感觉非常明显。

面板增大与按键改良

此次2000型面板的加大可不是随便加着玩的，而是为了有更大的空间来让原本拥挤的按键的距离彼此拉远些，主要体现在左右摇杆与↓键以及×键的距离上，我们从图片可以对比出来。此外是SELECT和START两键大了不少。除了以上变化，所有按键也都有一定的升高。

就笔者测试情况来说，左摇杆与↓键、右摇杆与×键拉开的距离，其实和1000相比没有太明显的区别。笔者玩时，除非特意触到摇杆，平时即使有碰到也没有任何影响。而其他按键虽有升高但实际上和1000的区别也不是很明显。但SELECT和START两键的改良不得不说太棒了。



▲正面对比，能看出2000型（下）比起1000型（上）的两个摇杆与↓键、×键距离有所拉远。虽然都是白色机器，但各位能看出区别吧。



▲背面对比，不得不说，2000型（下）的凹槽面积比1000型（上）大出不少，能有效避免手大的玩家再操作时误碰到背触板。

内置记忆卡

2000最大的特征之一是内置了1GB的存储卡——注意是ROM，而不是RAM，这1G的内置记忆卡的作用就是放置文件，和提升内存没有任何关系。单独销售的PSV记忆卡的最小容量为4G，而这1G用来购买下载游戏虽然不够，但可以装补丁、存档等小文件，而玩家就无需为了以上小文件额外买个记忆卡。当然，玩下载游戏还是要购买容量大些的记忆卡的。



▲在系统界面可以看到2000型的1G内置记忆卡的信息。

读取时间

几乎在PSV-2000发售的当天，就有测试视频显示2000型比1000型读取时间长，不过很快被爆出说两台机器并不是在同等条件下测试的，总之传言不可信，小编还是要自己试下的。而笔者测试对比的结果是：无论是部分游戏的短暂过场黑屏，还是存储时间，都比1000型的快上最少1秒。单从配置上来看，CPU是没有变化的，而2000型不仅不像之前传言的那样比1000型慢，反而还快一些，似乎官方在这部分机能上做了一定的优化?

端口变更

除了大小薄厚和重量，2000之于1000另一大明显变化就是端口的变更。首先是取消了上方的扩展端口，这个端口在1000型上属于预留扩展，但至今未有任何作用，所以2000型索性把这个端口封掉，上方只有一个PSV游戏卡插口。而下方的USB多用途端口，则由1000的专用端口改为普通的梯形端口，这意味着即使有一天自己的充电器或数据线不幸坏掉，也可以用随处可见的体形端子USB线进行充电和传输数据。

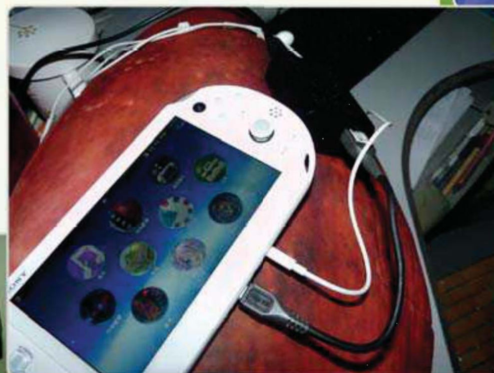


▲上方比较图，2000型（下）取消了神秘的扩展端口。



▲下方比较图，2000型（下）的多用途端口变为了普通的梯形端口。

►顺便说下，PSV电线端是很多索尼产品都通用的，如PS2的电源线、卡片相机等。图为笔者的PSP电线+PSV电源线中转+本人老手机数据线拼成的杂牌充电器，成功为PSV-2000供电。





◄1000和2000型USB线的端子特写。

续航时间



我们看下官方给的数据，两个型号的PSV的电池容量完全相等，最大消耗电力和充电时间也完全相同，2000与1000的最主要的区别体现在续航时间上，考虑到电用尽对锂电池的影响以及之前PSV-1000电用尽出现的开始充电时无显示的意外，故我们只测了PSV-2000的连续游戏时间。测试方法为游玩《神次元偶像 海王星PP》，充满电后在默认设置下正常玩，玩到电尽为止——测试结果为6小时22分钟，此外中午还待机了2小时，不仅和官方参数相符，而且游戏时间比官方提供的还高。就算考虑游戏本身对耗电的影响，PSV-2000的续航时间比起1000型也有显著提升。

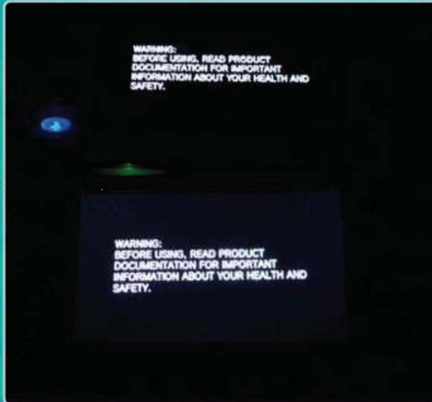
屏幕



如果说轻薄化、按键优化、端口泛用化、续航时间延长甚至内置1G记忆卡都是显而易见的改善，那么2000型换成LCD就备受争议——OLED到LCD的变化到底有多大，不仅是这一部分、也是本次评测的重点所在。

黑屏时对比

首先测试黑屏时的显示，图为开机时的警告界面，1000型（上）的屏幕比2000型（下）的看起来黑很多，几乎完全融入黑色背景中。这个和两种屏幕的原理有关：1000型的OLED为自发光，2000型的的LCD为背光，所以黑屏时会得出以上结果，而接下来所有涉及到OLED比起LCD的显示优势，也大都和OLED的自发光原理有关。



静态图片显示对比

这里我们先用静态图片来对比下两款机型的显示情况，为了方便对比，除了两部机器显示图片外还会放上原图，测试图片的分辨率均为960×544。对比图中上图皆为1000型，下图皆为2000型。

草莓

当年PSP-3000公布时官方就用草莓体现其鲜艳程度，所以我们这次测试也用鲜红欲滴的草莓来对比，主要测试红色以及白色的还原程度。



▲原图。



►对比原图，可以明显看出1000型的OLED的显示优势，而2000的LCD则有些暖屏。

红叶

这张图中包括了红色的红叶，以及青山绿水，以及一小块的蓝天白云。



▲原图。



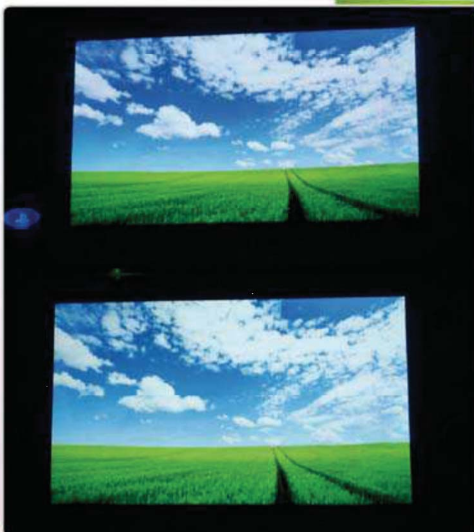
▶青山绿水红叶，1000型明显更鲜艳，水面的雾气显示则都比原图夸张。

蓝天绿地

很像Windows XP经典壁纸的图片，测试蓝色和绿色。



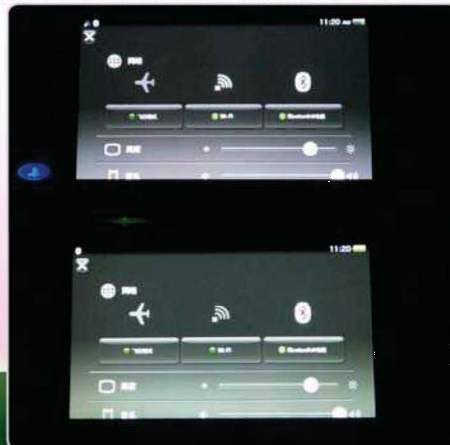
▲原图。



◀这张图色彩较少，两款机器显示下的鲜艳度有差距但并不明显，然而对比原图会发现，1000型的鲜艳程度其实超过原图，而2000型比起原图则略发白。

声音亮度调节界面

这个界面只有黑、白以及过渡的灰色，黑色显示部分有明显差异。



◀主要对比从黑到白的灰阶渐变，1000的黑白灰度渐变依旧更明显。

游戏画面

PSV的游戏画面无大都色彩丰富，笔者挑选的是画面非常漂亮的《龙之王冠》来对比。



▲暖色调下的差别不算太大。



▶实际游戏中的画面对比，鲜艳程度的差别还是比较明显的。

反光及可视角度

屏幕的反光程度对于观赏体验极其重要，也就是说反光越小体验越好，毕竟玩掌机游戏是看游戏内容而不是看映射的灯光和自己的影子。而随便什么姿势都不影响观赏画面、小伙伴们也能跟着围观，这就涉及到可视角度了，这里我们就来评测这两点。



▲所谓的“强光之下什么屏幕都是白给”，用OLED的PSV亦是如此。另外说明下，这图只对比强光下的反光效果，拍照时2000的系统界面背景色还是默认的灰色，无法和1000直接对比画面饱和度。

◀可视角度对比之红叶图片，都不错，但1000的更清楚。

▲中午在室内靠窗自然光线下拍的游戏画面以及可视角度对比，1000型微弱胜出。

残影问题

液晶屏有个很容易忽略但又很影响体验的参数，就是响应时间，而这个参数基本上是隐藏的，无论是电视机、显示器还是便携移动设备，因为这涉及到残影问题。当初PSP的响应时间达到10ms所以残影问题没少受诟病，后来3000型才得以改善。而PSV-1000的OLED的一大备受好评之处就是响应时间可以短到忽略不计，但2000型因为使用了LCD，所以残影问题也再度被提出来，那么结果如何呢？

首先说下个人的游戏体验，对于掌机来说，响应时间、或者说残影，对横向卷轴的影响比纵深卷轴大很多，这也是笔者选用《龙之王冠》做对比的原因。在1000型的显示下，笔者用战士做出冲刺的高速动作，同时特别留意背景，即便在这种情况下，亦完全感觉不到残影；而2000型，在同样冲刺动作时盯着背景看，就会瞬间感受到残影，仔细看的话还会发现，即便在走动时，一些远景也有轻微的残影出现。

不过笔者还做个很极端的测试，就是动画片《猫汤》，这部动画片头的大量猫爪印高速转动的部分足以放倒一大片液晶屏，所以笔者也把这片子转好分别拷在PSV-1000和PSV-2000中，结果都感觉到有不同程度的残影——对比如图，2000上的猫爪印都虚了。

▶《猫汤》片头的高速移动的猫爪印，连1000型的OLED也未能幸免于残影，但还是优于2000型——不过这是非常极端的例子，正常情况下是1000型基本没残影而2000型的残影基本感受不到。

但是，这不等于2000的显示有多差，我们玩游戏时，无论是横版还是纵深，注意力都集中在主角和目标身上，背景往往是余光看，而2000型的残影也不严重，不特意盯着背景看就不会感觉到残影。至于《猫汤》开始的那些猫爪，毕竟是极其少见的，进入正片就完全没影响了。

2000型屏幕变化的影响到底有多大

通过以上对比得出：相比于1000型的OLED，2000的LCD无论是颜色饱和度、可视角度、抗反光性还是屏幕响应时间，都差一些，毕竟存在一些先天的差异，那么在实际游戏中的影响呢？

首先要明确的是，我们在打游戏时既不会同时看着其他机器的画面对比、也不会一直盯住背景看，所以饱和度不如1000型、横向移动时背景的轻微残影的影响都可以忽略不计。以笔者为例，用1000打完《龙之王冠》的第一关，紧接着就用2000打同样关卡，没有任何鲜艳度降低及残影等不良感觉。而前面所说的暖屏在游戏中完全没有，且不说《龙之王冠》本身色调偏暖，就是之前的对比图片，除了草莓那张，其他图片中的白色也完全没有受到任何影响。

另外要说的是，PSV上市后有些玩家反映说玩的时候眼睛容易累，这是因为采用OLED的PSV-1000的画面固然鲜艳，但也会加速眼睛的疲劳，加上玩时注意力集中、盯着角色和周围有限的要素，因此更容易产生疲倦感，但2000型却在眼睛疲劳方面大为缓解，算是个歪打正着的正面效果。

其他改变



这是笔者在测试屏幕时无意发现的改变，即PSV-2000无论是游戏时还是播放视频或看图，PS键始终没有亮灯，而1000型的PS按键始终发着蓝光。虽然那个按键是否亮灯对本人来说没什么两样，但官方也是考虑到可能会对一些玩家有影响所以取消了蓝灯吧。

总结

和大哥PSV-1000不同，PSV-2000从公布到其诞生，没有承载很多的赞誉。作为新型号机器，如轻薄化和按键优化这些PSP时代的进化老传统，在PSV-2000上不仅做得很好，还在读取时间和续航时间上有明显强于1000型前辈的表现。

至于屏幕，PSV-2000的显然不是那些跟LED比都自惭形秽的传统意义上的LCD，其显示效果不仅在液晶屏范围内称得上优秀，也进一步拉近了与OLED在显示上的差距。2000型刚公布时，索尼对改为LCD的解释是：采用的新款LCD的显示质量足以匹敌之前的OLED，更会让新设备薄20%。虽说也有降低成本这一大原因，但2000的显示效果的确比之前笔者想象得要好得多。

尽管由于OLED改成LCD使得PSV的这次进化似乎不如当年PSP从1000到2000那次进化感觉全面，但可圈可点之处亦相当多。或者说，这两种机型的选择本身就是个见仁见智的问题。当然，对于看鲜艳画面比较容易疲劳的PSV玩家来说，2000型显然是不二之选。



PSVITA NEW GAME SCHEDULE 新作发售表

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013 年 10 月					
24 日	实况力量职业棒球 2013	实况パワフルプロ野球 2013	Konami	SPG	3980 日元
24 日	实况力量职业棒球 2013（PS 商店下载）	实况パワフルプロ野球 2013	Konami	SPG	3480 日元
24 日	战国无双 2 帝国 HD 版（PS 商店下载）	战国无双 2 Empires HD Version	Koei Tecmo Games	ACT	2700 日元
24 日	战国无双 2& 猛将传 HD 版（PS 商店下载）	战国无双 2 with 猛将传 HD Version	Koei Tecmo Games	ACT	3000 日元
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros. Games	ACT	39.99 美元
31 日	超次次元游戏 海王星 重生 1	超次次元ゲイム ネプテュ－ヌ Re; Birth1	Compile Heart	RPG	8190 日元
31 日	超次次元游戏 海王星 重生 1（PS 商店下载）	超次次元ゲイム ネプテュ－ヌ Re; Birth1	Compile Heart	RPG	5300 日元
31 日	高达破坏者	ガンダムブレイカ－	NBGI	ACT	6980 日元
2013 年 11 月					
7 日	秋叶原之旅 2	AKIBA' S TRIP 2	Acquire	A・AVG	6594 日元
7 日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279 日元
7 日	救世之吻（PS 商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	5700 日元
14 日	噬神者 2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980 日元
14 日	噬神者 2（PS 商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980 日元
21 日	新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 ～ア－ランドの炼金术士～	Gust	RPG	6090 日元
22 日	撕纸大冒险	Tearaway	SCEA	ACT	39.99 美元
28 日	真・三国无双 7& 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo Games	ACT	7140 日元
28 日	真・三国无双 7& 猛将传（PS 商店下载）	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo Games	ACT	6300 日元
28 日	斯坦因之门 线形拘束的树状图	シュタインズ・ゲ－ト 线形拘束のフェノグラム	5pb.	AVG	7140 日元
28 日	蔷薇少女 世界转动	ロ－ゼンメイデン ヴェヘゼルン ジ－ヴェルト アップ	5pb.	AVG	7140 日元
28 日	白色相簿 2 幸福的前方	ホワイトアルバム 2 幸せの向こう側	Aquaplus	AVG	4980 日元
28 日	白色相簿 2 幸福的前方（PS 商店下载）	ホワイトアルバム 2 幸せの向こう側	Aquaplus	AVG	3900 日元
28 日	半罪少女 诱惑	クリミナルガ－ルズ INVITATION	日本一 Software	RPG	6090 日元
28 日	半罪少女 诱惑（PS 商店下载）	クリミナルガ－ルズ INVITATION	日本一 Software	RPG	5000 日元
2013 年 12 月					
19 日	真・高达无双	真・ガンダム无双	Koei Tecmo Games	ACT	6980 日元
19 日	失忆症 V 版	AMNESIA V Edition	Idea Factory	AVG	2940 日元
19 日	剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram	NBGI	ACT	5980 日元
19 日	薄樱鬼 镜花录	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2940 日元
19 日	薄樱鬼 镜花录（PS 商店下载）	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2800 日元
26 日	最终幻想 X HD 版	ファイナルファンタジ－X HD	Square Enix	RPG	3990 日元
26 日	最终幻想 X HD 版（PS 商店下载）	ファイナルファンタジ－X HD	Square Enix	RPG	3600 日元
26 日	最终幻想 X －2 HD 版	ファイナルファンタジ－X HD	Square Enix	RPG	3990 日元
26 日	最终幻想 X －2 HD 版（PS 商店下载）	ファイナルファンタジ－X HD	Square Enix	RPG	3600 日元
26 日	《最终幻想 X / X －2 HD 版》合集包	ファイナルファンタジ－X/X–2 HD リマスタ－TWIN PACK	Square Enix	RPG	7140 日元
26 日	《最终幻想 X / X －2 HD 版》合集包（PS 商店下载）	ファイナルファンタジ－X/X–2 HD リマスタ－TWIN PACK	Square Enix	RPG	6400 日元
2014 年 1 月					
23 日	歌组 575	うた组み 575	SEGA	PUZ	7350 日元
23 日	歌组 575（PS 商店下载）	うた组み 575	SEGA	PUZ	6500 日元
23 日	东京新世录 作战深渊	东京新世录 オペレ－ションアビス	Cyberfront	AVG	6090 日元
30 日	魔界战记 4 归来	魔界战记ディスガイア 4 Return	日本一 Software	S・RPG	6279 日元
30 日	魔界战记 4 归来（PS 商店下载）	魔界战记ディスガイア 4 Return	日本一 Software	S・RPG	5000 日元
2014 年 3 月					
未定	灵魂献祭 Delta	ソウル・サクリファイスデルタ	SCE	ACT	售价未定
未定	灵魂献祭 Delta（PS 商店下载）	ソウル・サクリファイスデルタ	SCE	ACT	售价未定
2014 年春					
未定	初音未来 女歌手计划 F 2nd	初音ミク－プロジェクト ディ－ヴァ－F 2nd	SEGA	MUG	售价未定
未定	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
2014 年夏					
未定	跨过我的尸体 2	俺の尸を越えてゆけ 2	SCE	RPG	售价未定
2014 年内					
未定	自由之战	フリ－ダムウォ－ズ	SCE	ACT	售价未定
未定	刀剑神域 虚空碎片	ソ－ドア－ト・オンライン ホロウ・フラグメント	NBGI	RPG	售价未定
未定	怪物猎人 边境 G	モンスタ－ハンタ－フロンティア G	Capcom	ACT	售价未定
未定	影牢 暗黑公主	影牢 ダ－クサイド・プリンセス	Koei Tecmo Games	类型未定	售价未定
未定	英雄传说 碧之轨迹 进化版	英雄传说 碧の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	售价未定
未定	魔都红色幽击队	魔都红色幽击队	Arc System Works	RPG	售价未定
未定	梦幻之星 新星	ファンタシ－スタ－ノヴァ	SEGA	RPG	售价未定



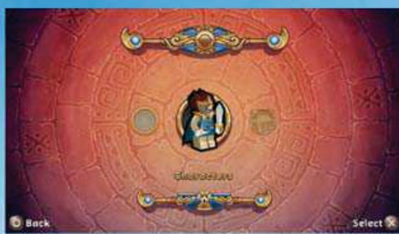
文 格兰霍特团长 美编 咕噜

继《乐高哈利·波特》、《乐高蝙蝠侠》、《乐高指环王》后，PSV平台的第四款系列作品《神兽传奇》也与广大玩家们见面。在游戏中玩家需要操作各种各样的角色，来破解谜题解救同伴，粉碎敌人的阴谋。丰富多彩的角色、清新可爱的风格以及简单易上手的玩法都是本作的特点。

上手指南

基本操作

按键	作用
方向键	选择/角色移动
左摇杆	移动
右摇杆	移动视角
○	取消
×	确定/跳跃
△	切换角色
□	攻击/蓄力攻击
L/R	切换角色
SELECT	查看当前地图
START	开启系统菜单



菜单一览

Characters	查看已经获得的乐高币并购买新的角色
Treasure Tokens	查看已经获得的特殊道具，成功赠送过的会以打勾标记
Extras	查看并购买已经获得的红色积木
Hints	查看游戏中的各种要点说明，必须先在 Lion Throne Room 里购买才会显示
Level Progress	查看游戏中各个关卡特殊道具的获得情况
Story Clips	观看游戏中已经出现过的 CG 动画
Gifts	查看收到的礼物
Vault	输入密码获得特殊奖励

主要角色介绍

Laval：本作的主角，最初控制的角色，使用剑进行攻击。特技是可以抓住一些特殊的墙壁进行跳跃，以吼叫破坏特定的岩石、柱子等，进入爆发状态后在特定的地板上能够进行高速跳跃。

Eris：第二关加入的飞鹰型同伴，用枪进行远距离攻击，游戏中很多敌人可以让他用枪虐死。特技是射击指定的机关，还能吸收发光机关的光源来启动一些装置。另外在吹风机上可以跳得比其他角色高，跳跃在空中时持续按住 × 键能够进行滑翔，但有时间限制。

Gorzan：猩猩型同伴，在第四关结束时加入，攻击力比较高但攻击距离短。它的特技是拳击和浇花，拳击能够击打墙上的红色开关，来启动一些装置；浇花可以在特定的有水壶的地方浇灌，让其长出藤蔓或弹簧板，是关卡解谜必不可少的能力。

Worriz：狼型同伴，可以使用爪子攻击，攻击力很高。通过第五关后自动加入，但第八关后会离队，直到通关后才会再次归队。特技是嗅觉追踪和挖掘，在一些有爪印的地方会出现脚印，顺着地面的提示可以找到特定的机关，注意中途碰到绿色的气体的话追踪会被中断；挖掘和追踪类似，同样是在有爪印的地方进行，挖掘还分为普通挖掘和爆发挖掘，爆发挖掘只针对发光的地面才能使用。

Rogon：犀牛型的同伴，第六关最后加入，使用斧头作为武器，攻击速度很慢但攻击力高。特技是跳跃攻击以及冲撞攻击，跳跃攻击可以破坏一些特定的地面，如果是发光的地面则要在爆发状态下才行；冲撞攻击前需要按□键蓄力，撞击一些特定的积木墙再连续点击□键能把它撞开，同样发光墙壁必须在爆发状态下才能撞开。

Cragger：鳄鱼型同伴，就是第一关的 BOSS，通过第八关后会自动加入。特技是游泳，可以潜入水下进行探索，是全员中惟一能下水的角色。在水下时按住○键蓄力，还可以弹出水面跳跃到很高的位置，是后期关卡中必须用到的技巧。另外它的攻击力很高，加上武器长，对付杂兵非常方便。

Balkar：熊型隐藏同伴，用锤子作为武器，攻击力很高。特技为钓鱼，可以在指定地点使用钓杆，转动左摇杆收杆。最快加入时机在第四关，Gorzan 加入后破坏屋顶的绳子将其放下来，拾取它留下来的乐高币后在角色画面选择 Bear 购买，需要消耗 300000 钱币。

Raven：乌鸦型同伴，就是第五关的 BOSS，武器为刀，由于有翅膀，可以像 Eris 一样进行滑行，但无法使用枪让他的实用度大降。Raven 还有一个特技是打开指定的锁，开启后一般都有不错的道具作为奖励，但实际上这种机关很少。Raven 最快能在第四关加入，主线路程上必定获得，获得后进入角色画面选择 Raven 花 200000 购买。

Skinnet：臭鼬型同伴，隐藏角色之一，也是 9 个种族里的最后一个。使用远距离的子弹攻击，特技是放屁和钻洞，跳到空中按 × 键会放屁，可以弹到更高的位置，有点类似于二段跳；钻洞可以进入一些其他角色不能到达的平台，但只能在特定的地方钻。臭鼬的缺点是攻击力低，没有近距离攻击手段，跳起后无法攻击。获得的方法为在第一关到达螺旋山之前，在一道有很多敌人的城门处，让 Cragger 潜入城门边的河流游到另一个区域，按下开关根据亮灯顺序依次踩地上的红木板得到它的乐高币，获得后在角色画面选择 Nomad 并购买，需要消耗 700000 钱币。



原力爆发系统（CHI UP）

第一关BOSS战中解锁的系统，吸收游戏中的蓝色原力可以逐渐积累画面右下角的原力槽，点击后进入爆发状态。该状态下角色的攻击力、防御力大增，同时还可以解开一些特殊的机关，无论是战斗还是过关都非常重要。注意爆发状态进入原力点或点击右下角的原力槽都可以发动，原力槽则需要吸收打倒敌人或机关后出现的蓝色原力才会累积，另外关卡中一些特殊的发光物体上也可以吸收，例如蓝色的水晶和岩石（同时按L+R键进行吸收）。



主线收集要素

特殊道具和乐高币

游戏中每个关卡都有5枚乐高币和2个特殊道具，获得乐高币后可以在对应的角色商店内购买角色（需要消耗大量钱币），特殊道具则可以交给各个领地内的NPC换取各种红色积木等（NPC的头上有标志提示）。这些道具的位置都比较隐蔽，需要达成特定条件或利用不同角色的技能才能拿到，在关卡内按Start键可以查看当前获得的乐高币和道具情况，中途退出关卡也可以保留已取得的道具。



第1关 Spiral Mountain

乐高币

1. 第二个场景有很多旋转尖刀和机关炮台的地方，躲开旋转尖刀后返回破坏三个机关炮台可以获得乐高币Lennox。

2. 有很多敌人出现的大门广场位置，让Cragger潜入旁边的水池后进入水下北面的通道，可以到达隐藏区域，按下开关根据亮灯顺序依次踩地上的红木板得到乐高币Skinnet。

3. 大门广场的右边，有个机关需要原力爆发状态才能开启，初期无法拉动，等开启原力爆发系统后拉开即可获得乐高币Bladvic。

4. 大门广场的右边，有小鱼的河流边，将河流下方的两块积木破坏后等一下让小鱼游进湖里，河流中央就会出现乐高币Longtooth。

5. 在进入BOSS战前的平台右下角有一个洞穴，购买了隐藏角色Skinnet或Furtivo后让其钻进去，再利用Worriz的能力可以挖出最后一名隐藏角色的乐高币Dom de la Woosh。

特殊道具

1. 需要破坏三尊雕像：①在螺旋山第一个场景第一个搭乐高积木桥的地方，往下跳破坏第一尊雕像；②第二场景一开始需要跳到路边的藤条上躲避巨石往上走，在可以爬到上一层的地方右边有个坑，跳下去能发现第二尊雕像；③第三个场景通过有敌人不停从高处丢岩石的地方后，先不要急着往对岸跳，直接跳到下一层，可以发现第三尊雕像。三尊雕像全找到后可以得到特殊道具Leonidas'Sword。

2. 在第二个场景通过树枝藤条后，有一块只有Rogon可以破坏的地板，破坏后掉落到下一层可以从积木中获得特殊道具Sturdy Wood。

第2关 Eagle Town

乐高币

1. Gorzan加入后，在本关第一个原力点的位置，让其进入爆发状态后将左边的机关打进去就能获得乐高币Eldia。

2. 利用Laval爆发跳到高台上，到达有3个连续升降平台的位置，让Eris爆发跳进左边的光圈直接飞到左边的一个平台上，按照左2、右1、右2、左1的顺序踩下砖块，将墙上的画翻转为飞鹰图案可获得乐高币Eglor。

3. 成功解救第二名人质后，用Eris将其放出的光收回来，放置到右边的机关内，开启两个吹风机后飞到最上方的平台破坏墙壁可以获得乐高币Eagle Scholar。

4. 有5个坑的位置，Worriz加入后回到这里进入爆发状态，挖掘左边有标记的地板，进入下方的神秘洞窟并消灭15只狼系敌人可获得乐高币Ewald。

5. 在Wiz破坏桥后一路追过去的路上，有道三角形的门，利用Rogon将其顶破，再让Eris跳到吹风机里吹到最高处获得乐高币Eagle Veteran。



特殊道具

1. 一开始的位置，刚刚通过断桥后需要Laval爬上去的平台中间，左右有两个乐高积木需要Rogon的冲撞技能才能破坏（直接攻击会被弹回来），破坏它们可以搭起一个跷跷板，把旁边的石头放上去再从上方跳下来，可以砸破上方的墙壁，爬上去按下移动平台的机关获得特殊道具Catapult Counter Weight（没砸开的话平台直接无法启动）。

2. 在消灭15只狼获得乐高币位置上方的平台上，Gorzan加入后让其顺着右边的杆子荡过去，与这里的飞鹰NPC对话可以获得一个特殊道具Eglor's Chalk。

第3关 Eagle Vision

乐高币

1. 到达第一个光圈的平台前，右边有云型平台可以直接飞过去。这里的洞穴在购买了Skinnet的情况下能钻进去，破坏乐高树后让Worriz挖掘，可以得到乐高币Bozy。

2. 有光圈的平台，在Gorzan以及Worriz加入后，利用他们的能力挖出一个弹簧板，跳到更高的一个平台上转动两个雕像获得乐高币Equila。

3. 图书馆最下层到最上层一共三个位置，拼好三幅画架后获得乐高币Eagle Elder。

4. 图书馆最顶层，Gorzan以及Worriz加入后，利用爆发状态的Worriz挖掘，可以进入隐藏图书馆，这里有两个场景，用Gorzan、Worriz和Eris的能力解开机关获得乐高币Eagle Librarian。

5. BOSS战进入到最后一个阶段时，利用Laval的吼叫可以破坏最左边高台上的墙壁获得乐高币Ewar。



特殊道具

1. 在得到本关第一枚乐高币的地方，购买了Raven后用它的技能打开旁边的保险库，能够得到特殊道具Pure Glacier Water

2. 在获得乐高币的隐藏图书馆内，需要利用到Gorzan、Worriz和Eris的能力才能获得特殊道具Golden Eagle Totem。

第4关 Sanctuary Forest

乐高币

1. 第一个水池位置让 Cragger 潜下去，破坏最右边水里的植物花敌人后获得乐高币 Gloona。

2. 在第一次组合出吹风机的位置，吹上去后可以看到有一个被锁住的洞穴，购买了 Raven 后利用它打开锁获得高台上的乐高币 Rawzom。

3. 破坏第三朵花后，跟着猩猩顺着滑梯滑回初始位置获得乐高币 Razcal，流程中必定能获得。

4. 在一个有水且必须破坏旁边植物将乐高积木搭在墙上走过去的地方，走过去后破坏旁边的植物可以获得乐高币 Raven Bomber。

5. 最后的猩猩加入后，跳上屋顶后别急着跳下去，先破坏左边的绳索救下被倒吊的熊，这样下方会出现乐高币 Bungey。



特殊道具

1. 在第一个有水的位置，让 Cragger 加入后潜下去，游到有气泡的位置蓄力滚出水面，往右边的小平台跳过去获得特殊道具 Scentful Flower。

2.Worriz 加入后在第一个有原力点的地方，让其爆发并挖掘中央的地板，掉落到洞窟内获得特殊道具 Rare Vegetable。

第5关 Gorilla Region

乐高币

1. 破坏本关初始位置旁边的植物可以找到挖掘点，让 Worriz 跟踪挖掘找到乐高币 Razar。

2.Rogon 加入后，在初始位置不远处跳到三个旋转尖刀的正上方，使用它的跳跃攻击可以直接破坏尖刀，三个全部破坏后不但能够得到乐高币 Grumlo，还可以解锁一个奖杯。

3. 同样是在初始位置不远处，通过有很多木桩来回摆的树干时，不被攻击到的情况下一次性通过这里，能在对面得到乐高币 Gorilla Elder。

4. 第二个场景的第一间小屋附近，切换出 Skinnet 爬进洞穴，从中央的墙壁往下爬，墙壁右边的花会变成扶手让玩家抓住，跳到最右边自动出现乐高币 Gorilla Dudette。

5. 在第二个场景的第一个小屋屋顶，有乐高币 Gorilla Dude，需要从高处飞下来，或用 Skinnet 的跳跃放屁技能，或是 Furtivo 的二段跳上去才能拿到。



特殊道具

1. 第二个场景的第一间小屋附近的洞穴内，切换出 Skinnet 爬进去一路走到最左边的房间，利用它的放屁能力弹到屋顶，再让 Rogon 跳起后砸碎屋顶，会出现吹风机帮助玩家取得特殊道具 Cuddly Toy。

2. 隐藏得非常深的一个特殊道具，需要使用 Rogon，在一开始有很多木桩来回摆动的树干上，等这里的木桩摆过来后看准时机让 Rogon 跳起攻击变成石块，这样木桩撞到就会自动粉碎，把这里一共 5 个来回摆动的木桩全部清理掉中央就会出现特殊道具 Fine Fruit（建议先取得本关的乐高币 Gorilla Elder 再来取这个道具，避免失败）。



第6关 Rhino Canyon

乐高币

1. 在第一个场景用 Raven 打开右上角的宝箱取出第一块积木放到墙上；在第二个场景进入爆发状态取出第二块积木放到右边的机关上；同样是第二个场景，就在之前的机关旁边切换 Skinnet 爬进小洞穴中，从最高处爬出来立刻切换 Rogon 爆发后一路撞过去可以发现第三块积木，放到墙上出现乐高币 Rukus。注意由于第二块积木和第三块都需要爆发状态才能获得，附近又没有原力点，必须计算好时间后一口气完成（可以先破坏第二块后再装好第三块，最后返回来装第二块积木）。

2. 第二个场景飞过去后，在有原力点的地方一直往右边走到最下方可以看到一个洞穴，让 Skinnet 爬进去后在一个升降桥上破坏右边的木箱获得乐高币 Lion Veteran。

3. 第三个场景放下吊桥后飞到对面的平台上，这个平台的下方还有一个小平台，跳下去后破坏箱子获得乐高币 Balker。

4. 第四个场景消灭大批敌人后，一直往左边走到头，有个平台跳上去后发现有需要 Worriz 爆发才能挖掘的地方，让其挖开后跳到最上方获得乐高币 Winzar。

5. 本关最后的大门旁边，来到最下方大量敌人登场，一边消灭它们一边往最右边走，在大门旁的悬崖边可以破坏箱子获得乐高币 Raven Veteran。

特殊道具

1. 在第一个有原力点的地方，让 Eris 爬上右边的平台后爆发进入右边的光圈，飞到上方后破坏箱子获得特殊道具 Dumbbells。

2. 第四个场景有大批敌人出现的地方，击破它们让 Eris 将第三个场景内吸收的光源放置到这里的机关内，右边的摇杆会伸出来，切换到 Gorzan 一路荡上去取得特殊道具 Grinding Stone。



第7关 Rhino Caves

乐高币

1. 一进入第二个场景后，让 Cragger 潜入水中往漩涡的反方向游，可以看见在左边水面上飘着 3 块木板，跳到最中央的木板上，跳起攻击这块木板，打碎它就能获得乐高币 Grizzam。

2. 第二个场景让 Cragger 直接跳进中央的漩涡来到秘密场所，把水里的积木推进去，岸上的积木门会开启，里面有乐高币 Runk。

3. 同样在这个漩涡才能进入的场景，把前方的石桥摇出来后组合出弹簧板，跳到最高处从绳索滑下来，绳索中间就有乐高币 Wake。

4. 在第二个场景让 Rogon 破坏石柱后跳到上层，再让 Rogon 顶破右边的积木墙可以获得乐高币 Rhino Warrior 并组合出一个摇杆，流程中必定能得到。

5. 同样是第二个场景，将所有机关开启后，跳到最高层的大门旁，将打瞌睡的敌人和箱子踢下去，再跳下去破坏箱子获得乐高币 Rhino Veteran。

特殊道具

1. 在第二个场景让 Cragger 直接跳进中央的漩涡来到秘密场所，先破坏岸上的积木获得把手，在最上方跳下水，将把手安上去并转动让桥露出来，通过这里在尽头让 Rogon 破坏地面后获得特殊道具 Rare Vegetable。

2. 第二个场景跳到高处后，利用绳索滑下来（或者直接让 Cragger 游过去也可以），破坏这个平台上的箱子获得特殊道具 Ordinary Rock。

第8关 Croc Swamp

乐高币

1. 第二个场景沿着绳索往下滑的地方，让Cragger潜入平台下的水池中，破坏中央的雕像获得乐高币Croc Sister。

2. 同上的水池中，进入爆发状态让Cragger把水下的机关打开，雕像上方的门就会开启，跳上岸获得里面的乐高币Croc Brother。

3. 在有3个鳄鱼头陷阱的地方，切换Rogon在鳄鱼头升起的时候使用跳跃攻击变成石块，机关落下时会被自动破坏，全部破坏即可出现乐高币Furtivo。



4. 第二个场景最后的平台，有很多地板可以踩的地方，往左边的一个小通道走，让Rogon爆发破坏积木爬上高台获得乐高币Rizzo（原力槽不够时可以切换Cragger下水吸）。

5. 最后一个场景，先让Bladvic在水边钓鱼，将钓上来的积木搭成雕像推进去，再破坏旁边的积木将第二尊雕像拉出来，中央会出现乐高币Crawley。

特殊道具

1. 第一个场景的破房子前，先让Eris把断崖前的靶子射下去，再切换出Bladvic将其钓起来可以获得特殊道具Croc Mud。

2. 第二个场景中有光圈的地方，让Eris爆发后跳进光圈内到达另一个高平台，便能获得特殊道具Stink Bug。

第9关 Croc Fort

乐高币

1. 一开始绿色池子的地方，跳到上面将平台放下来，然后跳下去利用木板踮脚，切换Rogon把积木门弄破后获得乐高币Crooler。

2. 在第二个场景，先让Rogon把前方的积木门顶破，再让Worriz将中央下方的水挖出来（需要进入爆发状态），这样在该层注满水后，用Cragger游回水柱喷出的地方得到乐高币Croc Huntress。

3. 还是在第二个场景，等该场景注满水后，用Cragger游到右边的小平台上，切换出Skinnet爬进该平台的洞内，出来就可看到乐高币Crug。

4. 第三个场景，在中央会出现敌人的平台上先清理光敌人，然后让Bladvic使用钓杆将宝箱钓上来，再让Raven打开宝箱获得乐高币Croc Hunter。

5. 在第三个场景，通过水下需要第二次转动把手的地方，等平台升到水面上后再让Cragger潜入水中，之前被挡住的一个小凹槽内会有最后的乐高币King Crominus。



特殊道具

1. 在取得本关第二枚乐高币的场景，在该层被水淹满之前让Rogon把下层右边的积木门顶破，这样水淹后Cragger可以游进门的右边，用他的技能跳出水面到达最上方的平台，获得特殊道具Croc Tablet。

2. 在进入第三个场景，打开水下的通道后，切换Cragger游进这个区域，在中央可以看到一个需要原力爆发才能拉开的把手，爆发拉开它即可获得里面的特殊道具Croc Bark。

第10关 Wolf Camp

乐高币

1. 进入有帐篷的场景，消灭在帐篷里泡澡的狼人，再破坏所有的装置组合出单轮器械，等它自己撞碎即可获得乐高币Wolf Huntness。

2. 通过关闭大门的场景，从城墙上跳下后消灭一个小BOSS，接着进入爆发状态将最左边的石栏破坏获得乐高币Windra（其实这就和第一关取得乐高币的位置一模一样）。

3. 就在取得第二枚乐高币的场景，破坏乐高车的挡板让车子落入水中，切换Cragger到水中将拼图拼出来，将里面的珠子滚进发光的洞内后下方会出现乐高币Wolf Veteran。

4. 场景同上，在显示有探头灯照射后，不被照到快速进入右边的大门内，可以获得乐高币Wolf Hunter，注意被探头灯照射到就无法获得了，只能重来。

5. 进入螺旋山区域后，在第一个场景的一个旋转平台上往下跳，让Eris把平台上的宝箱射下来，破坏第一个宝箱；在第二个场景要往上跳的地方走右边跳下去，同样是破坏平台上的宝箱；继续往上走，在射击两个靶子出现铁链的地方先走左边，这里有第三个宝箱，破坏它；在第三个场景，消灭小BOSS后往前走，下方就可以看到第四个宝箱；继续前进到最上方，在需要吸收光源的地方可以看到最后一个宝箱，破坏它获得最后的乐高币Wilhurt。



特殊道具

1. 在一开始的洞窟中，中央位置直走可以看到有个小洞穴，切换Skinnet爬进去，找到高处的宝箱后让Raven开启它获得Shiny Rock。

2. 从洞窟的场景出来后，不要急着往前走，一路返回被关闭的大门处，破坏这里的乐高植物后让Worriz进入爆发状态，挖掘脚下的陷阱，打倒里面的敌人并破坏3个礼物盒子就能出现特殊道具Bear Net。

领地隐藏道具

Lion Temple

乐高币

1. 利用Rogon破坏画面右上方的一块地板可以获得乐高币Lion Elder。

2. 就在Cragger可以潜入的桥下河流内，左下角的位置可以找到乐高币Lion Guard。

橙色硬币

1. 在Cragger加入后让其潜入桥下的河流里拼出一个原力点，利用原力点进入爆发状态拉开右边的大门可以获得橙色狮子硬币。

2. 利用Rogon进入爆发状态破坏楼梯旁的地板露出搜索点，再让Worriz追踪挖掘，得到第二枚橙色狮子硬币。

紫色硬币

1. 将地图下方一块岩石旁的积木树破坏后，用Worriz的能力挖出一个机关把手装在分岔路中央的岩石上，让Gorzan击打它掉下松果，破坏后获得紫色硬币。

2. 在Lion Temple的CHI Day Market里，右边有一个吹风机，让Eris飞上去后再切换Gorzan荡秋千，在最边上的秋千杠上有第二枚紫色硬币。

狮子勋章

在Lion Throne Room里利用

Gorzan击打左边的机关，将获得的蓝色能源球放到旁边的装置上；让Balkar钓起中央池子内的第二个蓝色能源球，同样放置到机关上；最后用Rogon破坏右边的积木地板，获得最后一个蓝色能源球并放上去，装置会将狮子勋章吐到中央池子内。

红色积木

1. 与Lion Temple楼梯旁的守卫对话后，交给他特殊道具Leonidas'Sword，可以获得红色积木X4 Stud Multiplier。

2. 与CHI Day Market出口位置的的乌鸦人对话，将特殊道具Golden Eagle Totem交给他，可以获得红色积木X2 Stud Multiplier。

3. 与Lion Throne Room里右边的狮子守卫对话，将特殊道具Croc Bark以及Croc Mud交给他，可以获得红色积木X8 Stud Multiplier。

Eagle Grasslands

乐高币

1. 先用Worriz进入爆发状态挖掘地图中央的地板，进入地下洞穴后让Skinnet爬进去，到达洞穴内切换Cragger潜入水中，爆发后拉开把手（原力不够直接在水下吸收），一路游过去，将木箱推下水挡住水流，跳上最右边的平台，破坏这里的积木得到乐高币Bumpy（最后要让Gorzan浇花才能出去）。

2. 在Eagle Grasslands上层区域，先控制Rogon顶破一道三角型的积木墙爬到一个独立的平台上，这里能玩一个射击气球的小游戏，目的是在限定时间内获得指定的分数，射中橙色气球+1分，射中绿色气球时间+5秒，射中红色气球则–2分，后期气球漂移速度会越来越快，连续完成3次会出现乐高币Leonidas，完成6次可解锁一个奖杯并获得大量钱币。

橙色硬币

1. 在Gorzan加入后，让他打击该区域右边的雕像，让雕像转动拼成飞鹰的图案，拼图成功可以获得一枚橙色狮子硬币（拼成鳄鱼图案会导致即死）。

2. 在Eagle Grasslands上层区域，一直往右边走，通过云平台后，再用Laval跳到最高处，让Gorzan击打墙上的机关，继续往右边荡到达最高处的平台。在这里玩一个转转盘的小游戏，让球落入指定的洞内可以获得第二枚橙色狮子硬币。

紫色硬币

1. 场景中的拼图谜题，一共要找到四块图拼上去，4块拼图的位置靠近就会有提示：①先破坏地图左边的一棵积木树，让Worriz使用跟踪技能发现可以浇灌的花，让Gorzan浇灌后出现弹簧板，弹到树上获得一块积木；②让Balkar在拼图旁边垂钓，可以钓上第二块积木；③用Eris往瀑布右边滑翔，滑翔到有光源点的地方可以找到第三块积木；④最后一块非常麻烦，需要先让Balkar在地图北面钓鱼，然后组合出积木搭建在旁边的岩石上，爬上去后让Eris滑翔到对面，再切换Rogon将积木墙顶破，让Skinnet爬到洞内可以来到另一个平台，这里不要往前面荡过去，走到边缘会发现有云型的平台，跳过去出现提升路线，让Eris滑翔到对面即可获得最后一块拼图。全部拼到地图右边的墙壁上获得紫色硬币。

2. 在Rogon加入后可让其破坏右下方的积木墙进入Forever Rock，调查悬崖边的岩石会开始玩一个捉迷藏的小游戏。先与旁边的Rogon对话让其归队；接着切换Rogon撞击旁边的积木，跳过右边的瀑布找到Eris；返回左边的树洞内利用吹风机飞到树枝上让Gorzan加入；让Gorzan击打对面大树上的机关找到Bladvic；在码头用Bladvic将Cragger钓起来；跳入水中，按○键跳出水面到岸边对面的平台上找到Skinnet；返回岸边，在大树对面有提示的地方用Skinnet跳上去，调查这里的小洞口放屁进去即可找到最后的同伴Worriz。全部完成在悬崖边会获得第二枚紫色硬币，同时还能解锁一个奖杯。

飞鹰勋章

吸收该区域的三个光源放置在三个飞鹰雕像内。①在场景中央非常明显，很容易就能找到；②在瀑布右边，用Eris上瀑布平台滑翔过去即可找到；③先让Balkar先在地图北面钓鱼，然后组合出积木搭建在旁边的岩石上，爬上去后让Eris滑翔到对面，切换Rogon将积木墙顶破，最后让Skinnet爬到洞内，出洞顺着绳子滑翔到对面的平台即可看到最后一个光源点。放置到三个雕像内后会出现飞鹰勋章（先后放置在哪个雕像内不会有任何影响）。

红色积木

1. 与Eagle Grasslands右边的狼人对话交给他特殊道具Grinding Stone，可以得到红色积木Fast Build。

2. 在Eagle Grasslands上层区域必经之路上，与鸟人对话交给他特殊道具Croc Tablet和Rhino Tablet获得红色积木Triple CHI Power。

3. 在Eagle Grasslands上层区域，往左边移动，让Eris利用吹风机到左边的平台上，与鸟人对话给他特殊道具Eglor's Chalk和Sturdy Wood换得红色积木Stud Magnet。



Gorilla Region

乐高币

1. 在传送点外第一个水池的位置，让Cragger潜下去破坏岩石可以得到乐高币Gorilla Brawler。

2. 前往第六关的传送点前，不要进去继续往右边走，让Skinnet钻进右边的洞内来到Gorilla Region上层区域，顺着路走在第一个平台上破坏第一尊猩猩雕像；继续往右边走在一座房子旁破坏第二尊雕像；再继续右行可以看到第三尊雕像；返回到可以荡秋千的地方，用Gorzan一路荡到最上方，往左边走到尽头有最后的雕像。全部破坏后会出现乐高币Gorilla Warrior，

橙色硬币

1. 在Gorilla Region上层区域一路往上走，通过Gorzan荡到最上层，走到最左边没路的地方，破坏这里左边的积木可以组合出门把手，进入爆发状态后拉开旁边圆形屋子的门即可获得里面的橙色狮子硬币。

2. 就在获得第一枚橙色狮子硬币的旁边，调查机械可以玩一个射击小游戏，玩法和Eagle Grasslands上层区域的射击小气球类似，需要不停射击掉落的坚果，射中橙色坚果+1分、绿色坚果+5秒时间，红色则–2分，倒计时完毕前达到指定分数即可。连续完成3次可得到第二枚橙色狮子硬币。这里的射击速度要比气球小游戏慢，推荐优先射击绿色坚果增加时间（没有在打气球的小游戏中获得相关奖杯的话，连续完成6次此游戏也可以获得奖杯）。

紫色硬币

1. 在Gorilla Region上层区域一路往右边走，在有杆子往上荡的位置靠近平台边缘就会出现提示，让Eris飞过去旁边的小屋内即可获得紫色硬币。

2. 从第五关传送点位置用Skinnet爬进这里的一个小洞，出来后就可以进入Bear Cave区域，先搭桥进入最北面，让Rogon破坏这里惟一的积木地板后会有水柱喷出来，利用水柱上到第二层，顺着路一直走到绳索对面即可发现第二枚紫色硬币（中途有风口的地方注意等一下，以免被吹下去）。

猩猩勋章

在靠近Bear Cave区域前的一个房子里，需要进入原力爆发状态拉开房门才能获得（该区域一共有4间房子需要用爆发拉开，找不到的话全部都拉开绝对能获得）。

红色积木

1. 与Gorilla Region入口处的猩猩对话后交给他特殊道具Cuddly Toy，可以得到红色积木Character Token Detector。

2. 在Gorilla Region上层最上方，与这里的乌鸦对话交给他特殊道具Rave Vegetable和Fine Fruit，可以获得红色积木X6 Stud Multiplier。

3. 在Bear Cave区域，与这里最北面的熊对话交给他特殊道具Bear Net、Catapult Counter Weight以及Shiny Rock，获得红色积木Invincibility。

Rhino Quarry

乐高币

1. 在 Rhino Quarry 下层区域的广场上，有头不停狂奔的犀牛，摇动左边的把手降下积木墙阻止犀牛狂奔，再用 Rogon 和它一起把墙顶破出现乐高币 Rhino Fighter。

2. 破坏这里的三尊雕像：①在 Rhino Quarry 的最底部；②在 Rhino Quarry 下层区域广场的左下方；③位置比较隐藏，从广场往上走，可以在半山坡上看到左边有个小平台，跳下去通过细长的绳索即可发现。全部破坏后获得乐高币 Rhino Brawler。

橙色硬币

1. 在一开始的位置附近，让 Worriz 进行追踪后发现可以浇花的地方，切换 Gorzan 出来浇花出现积木，破坏后可获得橙色狮子硬币。

2. 先让 Rogon 顶破 Rhino Quarry 下层广场北面的两块积木墙，然后用 Gorzan 将里面的两个机关打进去，中间的大门打开后可看到里面的第二枚橙色狮子硬币。

紫色硬币

1. 一开始往下走可以看到一道需要爆发状态才能打开的门，拉开后切换 Eris 飞到上层，破坏最左边的岩石后获得。

2. 转动 Rhino Quarry 下层广场中的拼图，要让两颗钢珠进入发光的洞内（不需要同时进入），完成后获得第二枚紫色硬币。

犀牛勋章

用 Worriz 挖出广场左边的积木，搭建后爬上去将上方的积木推下来，组合成把手拉下它。接着切换 Rogon 顶破右边的积木，再让 Skinnet 爬到上层，将积木推下去组成把手，拉下它即可打开中央的大门出现犀牛勋章。

红色积木

1. 与 Rhino Quarry 下层广场中左边的犀牛 NPC 对话交给他特殊道具 Dumbbells，可以得到红色积木 Helium Voices。

2. 与 Rhino Quarry 下层广场中右边的犀牛 NPC 对话交给他特殊道具 Ordinary Rock，可以得到红色积木 Treasure Detector。



Croc Swamp

乐高币

1. 在一开始入口位置的右边，让 Bladvic 在码头垂钓即可获得乐高币 Raven Worrior。

2. 隐藏在 Croc Swamp 区域进入中央区域之前的湖内，进入第九关前的大鳄鱼嘴右边，让 Cragger 潜入湖内，在这里有一个小漩涡，漩涡上面悬空着很多钱币，按○键从该位置跳起即可获得这枚乐高币 Croc Veteran（注意抬头看是什么都看不到的，跳起后就会发现得到了）。

橙色硬币

1. 在 Croc Swamp 区域中段位置，进入爆发状态用 Worriz 挖掘发光的积木地板即可获得，可以利用北面的原力点进入爆发状态。

2. 在 Corc Swamp 中央湖内右边的通道上，让 Gorzan 先击打墙上的机关，再切换 Skinnet 爬到二层，最后用 Eris 滑翔到对面即可获得。

紫色硬币

1. 在 Corc Swamp 中央湖内左边的通道上，让 Bladvic 先从湖边钓起把手，安装在旁边的门上转动开门，Gorzan 击打房间内墙上的机关，按下后顺着左边墙壁一路往上爬，在最上层就能获得（注意击打一层墙上的机关时小心脚下的液体）。

2. 需要从 Corc Swamp 右边进入 Beaver Village 区域连接三个水槽：第一个水槽在中央区域，破坏中央积木墙后爬上去，转动把手拉起宝箱，跳下来组合出把手连接；接着拉开左边的障碍物，顺着绳子爬过去，在地图最左下角获得把手后装在中央的位置，转动它连接第二个水槽；在地图右边爬到二层，击打墙上开关掉下把手，组合起来转动开关拉起宝箱，这样连接后水槽完成，下方的紫色硬币会被水冲出来。完成这个谜题可以获得一个奖杯。



鳄鱼勋章

共需破坏五尊雕像：①在 Corc Swamp 中央湖内湖底的南面（需要 Cragger 潜入湖底破坏）；②同样在湖底，位于右上角的位置；③在岸上的右下角，需要 Rogon 先顶破积木墙才能看到；④就在第三尊的右上角的角落内，注意雕像前有绿色的液体，必须切换 Cragger 去破坏；⑤在左边的桥上，必须让 Bladvic 先从湖边钓起把手，安装在旁边的门上转动开门，在里面即可看到。全部破坏后在该区域左下角的洞穴内会出现鳄鱼勋章。



红色积木

与 Corc Swamp 中央位置的臭鼬 NPC 对话交给他特殊道具 Pure Glacier Water、Stink Bug 和 Scentful Flower，换到红色积木 X10 Stud Multiplier。

红色积木与赚钱方法

获得关卡中的特殊道具后（Treasure Tokens），可以与各个领地的 NPC 换取红色积木（Extras）。本作一共有 17 块红色积木，与角色的乐高币一样，获得后还需要购买，购买后在游戏中按出菜单 Extras 能开启红色积木的效果，这些积木都附带一定的特殊效果，但需要的钱币量都非常大。推荐先购买 X2 Stud Multiplier 和 X4 Stud Multiplier 的红色积木，在游戏中开启后，获得的钱币会变成 8 倍，接着买下其他几个翻倍的红色积木，瞬间获得的钱币会以百倍的速度增加（相互之间的倍率会叠加）。赚钱推荐去玩打小气球的游戏，连续完成 6 次后，倍率全开的情况下一次有上千万的钱币入帐，玩两次就可以买完所有角色和红色积木。



积木名称	所需钱币	作用
X2 Stud Multiplier	100000	获得的钱币为 2 倍
X4 Stud Multiplier	300000	获得的钱币为 4 倍
X6 Stud Multiplier	800000	获得的钱币为 6 倍
X8 Stud Multiplier	4000000	获得的钱币为 8 倍
X10 Stud Multiplier	20000000	获得的钱币为 10 倍
Character Token Detector	250000	会在场景中显示角色乐高币的位置
Treasure Detector	250000	会在场景中显示特殊道具的位置
Invincibility	20000000	进入无敌状态，不会受到任何伤害
Stud Magnet	5000000	靠近钱币一定距离可以自动将其吸过来
Fast Build	5000000	搭建积木的速度大幅加快
Triple CHI Power	5000000	进入爆发状态后原力槽减少速度大幅降低
Helium Voices	5000000	角色的语音变成高速变音状态
CHI Play	0	开启后原力槽会自动增加（通关后自动获得）

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	33	铜杯	21	银杯	5	金杯	6	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	35 小时
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

作为白金神作的“《乐高》系列”之一，本作的奖杯难度也一如既往的低，通关一次后集齐所有种族，再按照顺序依次收集即可，部分特定角色相关的奖杯只要获得该角色后，5 分钟就能解锁。惟一一个有难度的奖杯也只用每个关卡再打一遍即可，算上全部隐藏道具和乐高币，将游戏 100% 通关 + 获得白金奖杯也不会超过 40 小时。

Triple CHI legend（白金）
取得条件： 获得其他所有奖杯

CHI Club（金杯）
取得条件： 使每个种族的一名角色进入原力爆发状态。
奖杯说明： 游戏中共有九个种族，除了通关时可以加入的六个种族外，隐藏角色中还有三个种族，包括熊族、乌鸦和特殊种族。熊族最快可以在第四关最后获得乐高币后进商店购买；乌鸦族在第四关可以获得；特殊种族最快可以在第一关获得。

Trap Cracker（金杯）
取得条件： 用机械装置上的石块破坏第十关 Wolf Camp 里的所有红色陷阱
奖杯说明： 这里的陷阱指的是红色的旋转尖刀和来回荡的尖刀，除此之外在一开始洞穴的场景和螺旋山还有两个刺地形也算在里面，破坏的方法是使用 Rogon 的跳跃攻击，变成石块让它们自己撞上自然会碎掉。

Leaps and Bounds（金杯）
取得条件： 用 Laval 连续做 5 个爆发跳跃
奖杯说明： Laval 进入爆发状态后持续按住○键就能跳的更高（注意不是指爆发后在特定位置使用的特殊跳跃）。

Eagle Vision（金杯）
取得条件： 用 Eris 获得 20000 的钱币
奖杯说明： Eris 加入后操作他累积收集 20000 钱币即可，非常简单。

Swoon Song（金杯）
取得条件： 用 Dom De La Woosh 把三只狼打晕
奖杯说明： 隐藏角色 Dom De La Woosh 的解锁方法参考“Nomad's land”的奖杯说明，获得后花 600000 钱币购买，前往第十关 Wolf Camp 引 3 只狼聚集在一起后按○键弄晕它们立刻就可以得到。

Unleash the Power（金杯）
取得条件： 在一个关卡中不使用原力点进入爆发状态两次
奖杯说明： 建议等原力系统开启后进入任意关卡，利用 L+R 吸收原力后进入爆发两次即可解锁。

Crocodile Tears（铜杯）
取得条件： 在 Spiral Mountain 关卡最后 Cragger 的 BOSS 战中使用原力吸收

Pack Leader（铜杯）
取得条件： 用狼人 Worriz 打倒 10 只 Eagle Town 里的狼
奖杯说明： 等 Worriz 加入后返回第二关打倒 10 只狼型杂兵即可。

CHI Clash（铜杯）
取得条件： 在爆发状态下使用剑与另一名爆发状态下使用剑的敌人进入拼刀状态并胜利
奖杯说明： 这个奖杯只能用 Laval 获得，推荐在第八关的 BOSS 战中，蓄满原力槽后将 BOSS 体力削减一半，这样 BOSS 会召唤杂兵，这些杂兵都是爆发状态且持有武器，每次只会出现一名。进入爆发后和它对打吧，有很高的概率会进入拼刀状态，快速点击□键拼过它将其击破就能得到。

Sharp Shooter（铜杯）
取得条件： 完成 6 次 Eagle Grassland 上层区域或者 Gorillaregion 上层区域里的射击任务
奖杯说明： 两种射击任务中随便完成一种都可以，但注意要连续完成 6 次，每完成一次都可以在左下角看到完成次数。推荐 Eagle Grassland 上层的射击气球游戏，难度较低且可以获得大量钱币。

Secret of the Triple CHI（铜杯）
取得条件： 找到 Rhino 美丽图画洞穴里的三重原力爆发刻印
奖杯说明： 在第二个场景解除机关后，不要往上跳，走最左边从绳索滑下来，破坏这里的积木获得特殊道具，开启机关的同时即可获得奖杯。

Ferocious Fox（铜杯）
取得条件： 用 Furtivo 打倒 5 名敌人
奖杯说明： 狐狸 Furtivo 是隐藏角色，解锁方法参考“Nomad's land”的奖杯说明，需要花 600000 钱币购买后再打倒任意 5 名敌人。

Rhino Charger（铜杯）
取得条件： 用 Rhino Charge 连续撞倒 3 名敌人
奖杯说明： 使用 Rogon 按□键蓄力连续撞击 3 名敌人即可完成。

Smart as a Fox（铜杯）
取得条件： 用 Furtivo 完成 Eagle Library 里的激光谜题

Rock and Roll（铜杯）
取得条件： 使用 Rogon 的技能破坏 Gorilla Village 里的旋转尖刀
奖杯说明： 第五关一开始就可以看到 3 个旋转尖刀，让 Rogon 跳到尖刀上方后使用跳跃攻击即可破坏。

Stunner（铜杯）
取得条件： 用 Dom de la Woosh 的技能弄晕并干掉敌人
奖杯说明： 和“Swoon Song”奖杯类似，先用○键弄晕敌人再打倒即可。

Nomad's land（铜杯）
取得条件： 解锁 Nomad 里的所有角色
奖杯说明： 这里指的是三枚乐高币，具体的获得方法如下。全部获得即可解锁奖杯，不需要购买。
1. 第一关在有很多敌人出现的大门广场位置，让 Cragger 潜入旁边的水池后进入水下北面的通道，可以到达另一个区域，按下开关根据亮灯顺序依次踩地上的红木板可以得到乐高币 Skinnet。
2. 第一关进入 BOSS 战之前的平台右下角有一个洞穴，购买了 Skinnet 后让其钻进去，再利用 Worriz 的能力可以挖出乐高币 Dom de la Woosh。
3. 第八关在有三个鳄鱼头机关的地方，切换 Rogon 在鳄鱼头机关升起的时候使用跳跃攻击变成石块，机关落下时会自动破坏掉，破坏全部三个鳄鱼头机关便会出现乐高币 Furtivo。

CHI-ter（铜杯）
取得条件： 解锁所有的红色积木
奖杯说明： 本作最麻烦的奖杯，想要得到所有红色积木，就需要玩家找到所有特殊道具后与五个领地的 NPC 交换，具体可以参考前面的特殊道具收集部分（10 个关卡一共 20 个特殊道具）。另外还有个内容是在通关一次后自动得到的，也就是说最快也要通关后才能解锁（全部获得即可，不需要购买）。

Copy Cat（铜杯）
取得条件： 自己创建一个 Lion Tribe 的角色
奖杯说明： 在 Lion Temple 里的 CHI Day Market 与下方的 Character Customizer 对话，然后创建一个 Lion 种族的角色，随意搭配即可，完成退出时就能解锁。

Hide and Seek（铜杯）
取得条件： 完成 Forever Rock 里面的捉迷藏任务
奖杯说明： 在 Eagle Grasslands 领地中一个有关于紫色硬币的捉迷藏游戏，Rogon 加入后撞开右上角的大门即可开始，具体解法请参看前面的收集部分。

Busy Beaver（铜杯）
奖杯说明： 完成 Beaver Village 里的谜题
奖杯说明：鳄鱼领地 Croc Swamp 里一个和紫色硬币相关的谜题，让水槽连接起来即可，具体步骤请参看前面的收集部分。

Nap Time（铜杯）
取得条件： 在熊洞里持续 45 秒不做任何操作
奖杯说明： 熊洞位于 Gorilla Region 领地，在第五关传送点位置用 Skinnet 爬进这里的一个小洞，出来后就可以进入 Bear Cave 区域。进入这个区域后放置 45 秒自动获得奖杯。

Spiral Mountain（铜杯）
奖杯说明： 通过第一关 Spiral Mountain

Eagle Town（铜杯）
奖杯说明： 通过第二关 Eagle Town

Eagle Library（铜杯）
奖杯说明： 通过第三关 Eagle Library

Sanctuary Forest（铜杯）
奖杯说明： 通过第四关 Sanctuary Forest

Gorilla Village（铜杯）
奖杯说明： 通过第五关 Gorilla Village

Rhino Canyon（铜杯）
奖杯说明： 通过第六关 Rhino Canyon

Rhino Caves（铜杯）
奖杯说明： 通过第七关 Rhino Caves

Croc Swamp（铜杯）
奖杯说明： 通过第八关 Croc Swamp

Croc Fort（铜杯）
奖杯说明： 通过第九关 Croc Fort

Wolf Camp（铜杯）
奖杯说明： 通过第十关 Wolf Camp



A·RPG	龙之王冠			必需记忆卡
	Dragon's Crown			1446MB
	Atlus	2013年10月3日	中文版	1～4人
零售版：298港币/下载版：298港币		无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

本作是由缔造了《公主王冠》、《奥丁领域》和《胧村正》等作品的知名制作人神谷盛治所率领的Vanillaware负责开发的，以幻想世界为舞台的2D A·RPG。玩家将扮演一名冒险者，挑战遍地财宝，却充满魔兽威胁的各个迷宫，最终名利双收。游戏充满了复古横版过关风格，日版和港版均已于7月25日发售，而这次新发售的中文版则以港版为基础译制，也有《魔龙宝冠》这一名称。

文 白菜　协力 阿鲁&苍穹　美编 Juxi

系统详解

初次游戏

启动游戏后，首先会看到标题菜单，一共分为6项。一般情况下直接选择第1项"开始游戏"即可。之后界面自动切换至城镇设施的"龙天堂酒馆"。选择第1项"选择玩者"，然后选择"建立角色"，即可创建自己的角色。

标题菜单

开始游戏： 重新开始或读取游戏存档开始游戏。初次游戏时，进入存档选择画面，随意挑选一格空栏，即可创建新的存档。而删除存档也在该界面下进行，选择想要删除的存档，按下△键，即可将其删除。存档可以在城镇设施的"龙天堂酒馆"进行，另外从迷宫回到城镇之时，也会自动进行存档。

上传保存资料： 连接PSN后，将自己的存档上传至服务器。

下载保存资料： 连接PSN后，下载自己已经上传至服务器的存档。下载时必须登录与自己上传存档时相同的账号。本选项与上

一个选项均对应PS3版和PSV版的存档互换。由于中文版的双版本目前无法互相联机，因此通过存档的上传/下载可以与其他版本的玩家共同奋战。

选项：系统设定。从上到下依次为声音（声道选择），音乐（背景音乐）、音效、语音、叙事者语音（旁白）大小设定，以及配对（搜索地区）设定。值得一提的是最后的配对设定，选择“相同区域”的话，搜索的地区限定为当前账号所属服务器（例如日服账号就只搜索日服服务器），而选择“所有区域”的话，则搜索所有服务器。为了保障联机质量，一般来说是默认搜索自身所在服务器，没有特别情况无需更改。

画廊：观看游戏中获得的CG图片。在城镇设施的“冒险者公会”中也同样可以查看。

PlayStation@Store：连接PSN商店，购买本作相关下载内容。（中文版目前尚未开放。）

※中文版支持与日版、港版存档交换。只要选择“上传保存资料”将存档先存至PSN，再以另一版本的游戏选择“下载保存资料”，即可成功。



创建角色

游戏共有6种职业可供玩家选择，分别是战士、亚马逊女战士、精灵、矮人、巫师和女法师。以下简单介绍该职业的特点，详细分析将放在后文的“职业分析”部分。

※STR（腕力）：影响物理攻击力。 CON（体格）：影响物理减伤。 INT（知力）：影响魔法、属性攻击力。 MGR（魔防）：影响魔法、属性减伤。 DEX（敏捷）：影响武器攻击力的安定性。 LUC（幸运）：影响暴击率。



战士（Fighter）

STR	CON	INT	MGR	DEX	LUC
S	A	D	C	B	B

攻防平衡的重装备万能物理系职业。物理系相关能力强，拥有范围攻击的招式，并且可以用盾抵挡敌方的攻击，守护队伍。在全职业中最容易使用。

亚马逊女战士（Amazon）

STR	CON	INT	MGR	DEX	LUC
A	C	C	C	B	A

攻强守弱的物理系职业。物理攻击力数值虽然比不上战士和矮人，但拥有瞬间最高火力，持续输出能力也极强。但是防御面贫弱，不多下功夫的话很容易被秒杀。

精灵（Elf）

STR	CON	INT	MGR	DEX	LUC
B	C	B	C	A	A

使用弓箭的技术型职业。攻防数值方面不算出彩，但是能够以弓箭进行远距离攻击，机动力也极高。输出方面需要靠技能来进行弥补。可以同时使用物理和魔法攻击。

矮人（Dwarf）

STR	CON	INT	MGR	DEX	LUC
S	S	E	D	C	B

依靠肉体作战的物理型职业。特征在于攻击数值与战士同样处于最高水准，而防御能力更是耀眼，面对物理系攻击几乎可以硬抗。能够抓取杂兵使用摔掷。

巫师（Wizard）

STR	CON	INT	MGR	DEX	LUC
D	C	S	A	B	D

特化魔攻的魔法系职业。魔法攻击力超越女法师，并且擅长各种直接攻击系的魔法。推荐想要体验魔法高DPS的玩家选用。

女法师（Sorceress）

STR	CON	INT	MGR	DEX	LUC
E	D	A	S	B	A

另一名魔法系职业。虽然魔法攻击力不如巫师，物理减伤也是全职业最低，但擅长各种辅助系法术，充当队伍中的援护系角色位置。攻击型魔法也以阻碍敌方行动的魔法见长。

选定职业后，要对角色的各种细节进行设定。设定完毕之后，选择最下方的“建立”，这名角色就会登录在玩家角色栏里面了。设定的内容全部可以日后进行更改，初次设定时不妨随意一些。



编辑名字：编辑该角色的名字。菜单中只能输入英文与数字，不过按下SELECT选择“编辑文字”，则可以对每个字母或数字进行大小、宽窄、位置设置角度等设置，可以创造出绝对独一无二，充满个性的ID。

配色：选择该角色的外观颜色。每个角色均有5种候选配色，分别对应玩家所熟悉的各种类似职业（例如战士就有圣战士和暗黑战士，精灵也有火精灵和暗夜精灵的外观可供选择）。当然配色并不会对实际游戏造成任何影响，玩家完全可以按照自己的喜好进行选择。

声音：设定该角色的语音。有日语和英语两种可以选择。日语声优对应为：战士——津田健次郎；亚马逊女战士——田中敦子；精灵——今井麻美；矮人——石冢运升；巫师——安元洋贵；女法师——井上喜久子。

问候讯息：设定角色打招呼的信息。当联机加入别人的房间时，角色就会自动说出这句话。

自荐讯息：设定角色被选择时的信息。在酒馆选择伙伴时指向该角色，就会出现此时设定的信息。

复活讯息：设定角色复活时的信息。注意这里的“复活”并不是指在迷宫中复活，而是指在神殿中被复活。

濒死讯息：设定角色的濒死讯息信息。当玩家在迷宫中靠近该角色的骸骨时，就会出现这条信息。

共通操作

虽然不同职业之间的操作大有区别，但仍然有着共通的操作。以下给出的就是包含全职业共通操作和城镇、迷宫指令的操作表。PSV版相比PS3版的最大优势在于触摸屏可以直接操控手指游标进行点击，因此基本上很少有用到右摇杆的必要。不管在点击隐藏得分、解锁开箱，还是料理方面，都比PS3版要来得方便直接得多。

指令	行动
左摇杆	移动/道具选择
右摇杆	移动手指游标/菜单选择
□	各种攻击
△	拾取、弃置临时装备/乘骑坐骑、骑乘弩炮
×	取消/跳跃
○	确定/各种攻击
方向键↑	调出快捷道具栏
方向键←/→	选择当前道具栏位
方向键↓	使用、装备当前道具栏道具
L	手指游标选择/解锁/调出快捷道具栏
R	闪避（被命中前瞬间闪避能产生持续无敌时间）
SELECT	城镇地图
START	城镇菜单/迷宫菜单
触摸屏	手指游标移动、选择/解锁
左摇杆+□	冲刺
左摇杆←←/→→	冲刺
左摇杆↓+□	滑踢

城镇设施

海德兰城共有8处设施可以进入，加上玩家平时所处的街道，一共可以看作9处设施。以下为大家分析每处设施的具体作用。

街道

没有进入任何设施时，角色就处于街道。在街道上按下SELECT键可以调出城镇地图，进行设施间的快速移动；按下START可以打开城镇菜单，主要进行道具的装备、整理，查看角色能力以及委托任务。城镇菜单除了6个选项外，还可以直接查看当前难度，护身符持有情况，符文石持有情况以及金钱量。护身符和符文石将在各自相关的部分详细解说，以下先为大家讲解城镇菜单选项。





行囊

游戏初期玩家只有一个行囊。当开启设施"马厩"，可以进行联机后，系统会赠送一个行囊。另外的行囊则可以在魔法道具小铺进行购买，每个角色总共可以拥有9个行囊。每个行囊初期有7格道具栏位，玩家可以往里面任意放置道具和装备。想要提升道具栏位的数量，则需要在城镇设施"冒险者公会"的"习得技能"一项下，选择共通技能的"额外口袋"，消耗技能点数学习。该技能总共可以提升三次，让行囊的道具栏位达到最大10格。

玩家选定行囊后，按下△键可以进行装备。而在行囊栏的下方，会显示装备当前行囊后角色的攻防能力值。

道具栏



每格道具栏位可以安放一种类别的道具。道具按照种类可以分为装备类道具、消耗类道具和技能类道具。玩家可以自由搭配放置，然后在战斗中按方向键进行切换。方向键←/→可以选择当前道具栏位，选定后按下方向键↓即可使用或装备当前道具栏位的道具。另外在设定道具栏时，指向当前道具栏位，按下方向键或左摇杆的←/→，让其图标左下位置出现功能键图标，即为设置快捷道具。快捷道具划分为□、×、○和△，设定完成后在迷宫中，按住方向键↑或L键，即可调出快捷道具栏，然后按下对应的右侧功能键，就能快速使用或装备该道具。

设定道具的方法是选定行囊中的一格道具栏位，然后点击○键，就能切换到仓库界面。仓库界面下将玩家持有、且当前允许装备的道具分为五个类别，从左到右依次是本职业装备、本职业武具、本职业配件、消耗道具与技能道具，查找起来非常方便。如果是要替换行囊中的道具，那么在进入仓库界面后按下△键，还会进入对比界面，玩家可以直观地看到当前选择的道具和想要替换的道具的能力对比。想要卸除已带道具时，选定道具按下□键即可。而按R键还可以调换同一个行囊中两件道具的装备位置。

装备道具

每个职业均有五种不同的装备类道具，放入行囊后就会自动装备（图标左上角会显示"E"）。当然也可以带上多余的装备类道具出战，然后在战斗中进行切换。装备类道具又细分为武具类道具和配件类道具。武具为无法卸下的装备型道具，必须放置在行囊中，也就是说必定会占去一格道具栏位（战士强制装备剑和盾，因此会占去两格）。武具大都影响角色的攻击力。而配件是可以卸下的装备型道具，并非强制装备，大都影响角色的防御力。选定装备类道具时，画面右侧会出现该装备的详细能力。以下对各项能力的意思进行说明。

阶级：表示装备的稀有等级。从S划分到E，S为最高等级，E为最低等级。装备等级通常由装备的各项能力值和附加效果共同决定。一般来说，等级越高的装备就越好。

攻击力/防御力：攻击力表示该武具的攻击数值浮动区间。攻击力的表示方式为"XXX～YYY"，其中"XXX"为武具的最低攻击力，"YYY"为最高攻击力。角色的DEX堆得越高，攻击力就越稳定于最高值附近。防御力则表示该配件或武具的防御力，全部已装备武具和配件加起来的攻防总值，就是玩家当前行囊的攻防能力值。

耐久度：使用该武具进行攻击，或是装备该配件遭到攻击时，就会消耗对应装备的耐久度。耐久度消耗为0后，装备会变成红色，攻击力和防御力则大幅降低，且失去所有附加效果。

装备条件：左侧头像代表该装备对应职业，右侧等级代表装备最低要求等级。

分类：该装备所属类别。

附加效果：E等级以上的装备道具都会有附加效果，个数从1～8不等，一般来说等级越高，附加效果个数越多。附加效果各式各样，以某个相同的附加效果叠加为目标凑齐一整套装备，是收集装备的基本准则。后文的"附录"部分将会详细给出特定附加效果的说明和获得地点。

在道具栏装备界面下，按△键可以装备当前选定装备，以便玩家以喜欢的装备出战。当然同样也可以用□键和R键卸除和替换道具。

消耗道具与技能道具

消耗道具是使用后会消耗数量的道具，其特点在于"使用次数"和"储备量"的设定。"使用次数"指的是进入迷宫后该道具可以使用的数量，而"储备量"则是指回到城镇后允许为该道具补充的数量。举例某HP回复道具的使用次数为3，储备量为8，就是说在迷宫中该道具最多可以使用3次，而回到城镇后该道具的使用次数得到补充再次回复为3，但储备量则会因为8-3降为5。当储备量小于使用次数后，该道具的使用次数也只能补充至储备量的当前值。

技能道具则是玩家学习当前职业的道具系技能后，能够获得的职业专用道具。技能道具只有"使用次数"的设定，根据技能的等级而变化，而且可以同时装备在不同的行囊中。技能道具在每次回到城镇后都能得到全回复。另外技能道具与特殊的"任务道具"都是以橙色字体显示在道具栏中，非常醒目。

道具箱

在仓库查看玩家当前所持有的所有道具，从上到下分为全消耗道具、全武具和全配件。仓库中不含技能道具和任务道具。查看时按下SELECT可以更改道具的排列顺序。注意仓库中的道具为该存档下的全角色共同拥有，例如每个角色正常流程中只能获得一个的“征服者之印记”，如果有多个角色都获得的话，可以将其全部转移到一个角色的行囊中去。

检视技能

该项目下查看该角色当前已经习得的全部技能。

状态

该项目下查看角色当前各项能力。

LV：角色当前等级。

EXP：角色当前已获得经验值。

NEXT：角色升级还需的经验值。

HP：角色当前体力值。

STR：角色当前物理攻击力。

INT：角色当前魔法、属性攻击力。

CON：角色当前物理减伤。

MGR：角色当前魔法、属性减伤。

DEX：角色当前武器攻击力安定性。

LUC：角色当前暴击率。

技能点数：角色当前尚存技能点数。

角色等级最高为LV99。STR等六围数值会因装备变动而发生变动，但最高值为255，无法超出上限。



查看委托书

可以确认当前已经接下的委托任务详细内容。在左侧选定任务后，任务的详细内容显示在画面右侧。第1页是任务的介绍，第2页是达成条件和报酬的详细信息。一般来说只需要确认第2页就行。一次最多只能接5个委托任务。所有任务的详细与完成方法收录在后文的“附录”下。



选项

可以更改系统设定与游戏设定。系统设定的内容同标题菜单下的“选项”。这里着重讲解游戏设定，得当的设定可以让玩家的游戏体验更为惬意。

叙事者：设定游戏旁白的语音。初期只能选择“预设”（日语）和“英语”。当选用一名角色通关后，在路肯之塔消耗100万金钱即可买到对应该角色职业的声优旁白。

体力量表：在敌我单位的下方显示体力槽。为了能够直观地看到敌人的残余血量，建议开启“显示”。

伤害值：显示敌我单位遭到攻击时损伤的体力数值。为了能够直观地看到敌我特定招式的伤害量，建议开启“显示”。

字幕：旁白开始时，在画面下方显示字幕。虽然没有前两者重要，但旁白时没有字幕显示总感觉怪怪的，还是建议开启“显示”。



变换操作方式：调换方向键和左摇杆的作用。两者的差别主要在于冲刺的输入方法上，由于左摇杆输入←←/→→会很不方便，因此摇杆控制移动的玩家基本都是用的左摇杆+□的方法来冲刺。这种输入方法的缺点在于跑步不是第一时间启动，而且必须先输入方向，再按住□才能冲刺，次序不能颠倒，在危机时刻很可能会出错。因此如果没有特殊的原因，强烈建议玩家调换两者的作用，用方向键来移动，而以左摇杆来选择、使用道具。

游标移动速度：调整手指游标的移动。在PS3版有一定作用，但对于能够触屏的PSV版来说，大家无视这个也没什么关系。

龙天堂酒馆（龙の天国亭）

位于街道最左侧的设施，俗称酒馆。最初即可开启。在这里主要进行队伍编成和存档。

选择玩者：选择玩家已经创建的角色进行编辑，或是重新创建一名角色。编辑与创建的方法在前文“创建角色”部分已经详细说明过。注意这里按下□键会删除角色，千万谨慎。

选择伙伴：编队选项。下文将会详细解说。

冒险纪事：进行存档。

选项：等同于城镇菜单中的选项。

返回标题：回到标题画面。

离开酒馆：按×可以直接选择该项。





FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE NOVEL

选择伙伴

游戏最多支持4人组队。在编队界面下玩家可以设定单人游戏时，与自己共同出战的NPC伙伴。NPC伙伴的获得方式将在迦南神殿的部分详细解说，这里着重讲解编队的方法。

点击“选择伙伴”选项后即可进入编队界面。画面左边可以看到4格人物栏，玩家自身固定排在第1格，第2～4格可以设定NPC伙伴入队。点击空人物栏后，在画面中央的伙伴备选栏中选定伙伴，即可让其加入队伍了。与道具设定同样，选定人物栏后按下□键可以让该NPC离开队伍，按下R键则可以调整该伙伴在队伍中所处的位置。

伙伴备选栏一共可以容纳30个伙伴，超出这个数量的话将无法加入新的伙伴。此时玩家可以将一些等级较低，或是装备不好（耐久值耗尽）的伙伴踢出去。在伙伴备选栏中选定一个伙伴，按下□键，就能与他“分道扬镳”了。

伙伴详细

在画面中央的伙伴备选栏中，除了一目了然的等级与职业外，还有非常重要的要素需要玩家进行查看。在备选栏中选定伙伴时，画面右侧会出现该伙伴的详细信息。首先要观察详细信息右上方的部分，如果显示了“线上ID”，说明这个角色是其他与你联过机的玩家的角色。一般玩家角色的装备和技能打造都比NPC角色来得好，所以可以期待一下；如果没有显示“线上ID”字样，证明这是一个“战5渣”的纯NPC角色，不能对其抱有太大期望。

另外玩家角色和NPC角色还有一个重要的区别，就是高等级玩家角色的行囊一般不止一个。由于NPC出战角色不会修理装备，因此耐久耗完的装备即便红了个遍，也会一直装在身上。原本就是“战5渣”，再带出去几乎就等于“战1渣”了。而玩家角色的一个行囊即使装备耐久耗完，我们也可以按下△键进入角色详情界面，然后选择“检视装备・持有物”，再以△键切换当前装备行囊，就又能出场作战了。另外在“检视装备・持有物”的界面下，玩家也可以仔细确认该角色有没有带上对自己有帮助的技能或强力的装备，特别是是否有带“法术书：防护术”的女法师，受欢迎程度简直天差地远。

而对于耐久度耗尽，而又没有多余行囊的纯NPC角色，选定他后按下□，可以将其踢出备选名单中，免得占空间。

参战系统

在编队界面中，可以看到人物栏右侧写着“允许参加”或“禁止参加”的字样，两者可以按△键进行切换。这里牵涉到游戏的参战系统，而参战系统又分为NPC参战与玩家参战。

NPC参战：选择“允许参加”的话，当玩家队伍不满的情况下进入迷宫时，适合该迷宫等级的NPC伙伴就会陆续在途中加入玩家的队伍，直到达到队伍人数最大值为止。例如玩家选择两栏“允许参加”，一栏“禁止参加”，则进入迷宫后最多会加入两名NPC。而当其中一名NPC死亡后，又会有新的NPC加入填补空缺，直至玩家的伙伴中没有对应该迷宫等级的NPC。某些任务要求单人讨伐BOSS，出发之前就一定要将三格人物栏全部设定为“禁止参加”。

玩家参战：当玩家进行联机游戏并担当主机时，选择“允许参加”的人数，就等于其他玩家能够加入的数量。如果“允许参加”的人数多于当前联机玩家数量，那么剩余的空位则会由NPC补上。若是中途出现新加入的玩家，那么则会按照2P→3P→4P的顺序顶掉NPC。例如玩家选择两栏“允许参加”，一栏“禁止参加”，另一名玩家加入后，将会占据2P位置，组成2人队伍进入迷宫。然后在迷宫中就会有一名NPC乱入，占据3P位置组成3人队伍。此时如果忽然有新的玩家加入，那么他将会直接出现在3P位置顶掉NPC。由于“允许参加”只开启了两栏，那么这个队伍已经达到饱和，就无法再加入新的玩家了。

迦南神殿

紧靠酒馆右侧的设施，俗称神殿。在“上古神殿废墟”初次通关后开启。在这里主要进行祈祷和复活伙伴。



祈祷

选择神殿菜单的第1项“祈祷”后就会进入祈祷界面。在这里玩家可以消耗金钱进行祈祷，在出战迷宫时得到各种特殊效果的恩惠，例如获得金钱上升，得到分数增加等。祈祷的有效期间为下一次离开城镇直至回到城镇。因此连战是能够最大效率享受祈祷效果的作战方式（“连战”的意义将在后文进行解说）。祈祷效果最多只能生效一个，后祈祷的效果将会覆盖先祈祷的效果。以下给出所有祈祷内容的出现时期。

※祈祷效果在迷宫“虚幻之境”无效。

祈祷	消耗金额	效果	出现条件
圣骑士的希望	50	宝箱中容易出现武具	游戏初期
女战士的希望	50	宝箱中容易出现配件	
生命庇护	200	冒险出发时生命点数提升1	
财运祈祷	300	结算战果时获得金钱少许上升	
冒险者的愿望	500	结算战果时获得分数少许上升	
恩典庇护	5000	冒险出发时生命点数提升2	普通难度通关
开运祈祷	2000	结算战果时获得获得金钱上升	
探求者的愿望	4000	结算战果时获得获得分数上升	
雅瑟娜的祝福	7500	宝箱中得到的战利品增加	
变更为普通	0	难度变更为普通	
变更为困难	0	难度变更为困难	
天堂庇护	15000	冒险出发时生命点数提升3	困难难度通关
福运祈祷	5000	结算战果时获得金钱大幅上升	
开拓者的愿望	10000	结算战果时获得分数大幅上升	
茱拉的祝福	20000	宝箱中容易出现高等级战利品	
变更为地狱	0	难度变更为地狱	
魏娜斯的祝福	40000	获得战利品的效果容易变强	地狱难度通关

复活与埋葬

对应神殿菜单的第2、3项“复活”和“埋葬”。当玩家在迷宫中冒险时，经常会看到一堆骸骨放置在地上，闪着青光，走近后还会出现濒死讯息，这就是伙伴的骸骨。靠近骸骨按△键拾取后，带回神殿选择“复活”，就能消耗一定的金额使其复活。复活以后的伙伴就会自动进入酒馆的伙伴备选栏了。复活伙伴的要点与选择伙伴出战一样，应该优先复活能看到线上ID的玩家伙伴。

玩家最多可以携带32个骸骨，超出以后将无法在迷宫中继续拾取。但如果全部复活，又是一笔不小的开支，而且会占伙伴备选栏的格子。因此若是有一开始就判断没有必要复活的伙伴，可以选择神殿菜单第3项“埋葬”，将其埋葬。埋葬并不会消耗金钱，相反还有低几率获得道具。注意在埋葬界面下直接按□键，可以将当前持有骸骨全部埋葬掉，节省大量时间。



摩根的魔法道具小铺

紧靠神殿右侧的设施，俗称商店。在初次访问“冒险者公会”后开启。在这里的主要目的是购买药水型消耗道具、鉴定未知装备和修理装备。

购买/出售道具：下文详细解说。

鉴定道具：在迷宫中获得的所有装备，一开始是所有详细内容全部为“？”的未知装备。鉴定这种未知装备的方法，一种是在冒险结束时的结算战果画面直接执行，另一种就是在商店里进行鉴定。鉴定需要消耗一定的金钱，装备等级越高，特效越多，消耗的鉴定费用就越贵。只有鉴定过的装备，玩家才能使用。

修理装备：前文在“装备道具”项目下已经提到过，装备的耐久度消耗完毕后，效果将大打折扣。因此每次冒险回到城镇后，修理装备可以说是最为紧要的行动。在修理界面下按□可以直接修理所有行囊中的所有装备。当然修理也会消耗一定的金钱。

离开道具店：按×可以直接选择该项。



购买、出售道具

商店里的商品主要是药水型消耗道具。药水的特点是单人使用，并且出现品种完全随机，只有在离开城镇一次后才会刷新。药水种类共有十大类，型号分为小、中和大，效果依次递增。以下列出所有可以购买的药水。

图标	名称	效果	冷却时间
	治疗药水（小）	HP回复30%	3秒
	治疗药水（中）	HP回复50%	4秒
	治疗药水（大）	HP回复70%	5秒
	永生灵药	HP完全回复，且一定时间无敌	10秒
	抗性特调（小）	20秒内免疫状态异常	3秒
	抗性特调（中）	40秒内免疫状态异常	4秒
	抗性特调（大）	60秒内免疫状态异常	5秒
	振奋药水（小）	30秒内HP持续回复	3秒
	振奋药水（中）	60秒内HP持续回复	4秒
	振奋药水（大）	120秒内HP持续回复	5秒
	怪力奇药（小）	30秒内输出伤害增加	3秒
	怪力奇药（中）	60秒内输出伤害增加	4秒
	怪力奇药（大）	120秒内输出伤害增加	5秒
	防御药剂（小）	30秒内受到伤害减少	3秒
	防御药剂（中）	60秒内受到伤害减少	4秒
	防御药剂（大）	120秒内受到伤害减少	5秒
	止痛药（小）	20秒内遭到攻击无硬直	3秒
	止痛药（中）	40秒内遭到攻击无硬直	4秒
	止痛药（大）	60秒内遭到攻击无硬直	5秒
	食人魔之血（小）	20秒内敌人容易被击退	3秒
	食人魔之血（中）	40秒内敌人容易被击退	4秒
	食人魔之血（大）	60秒内敌人容易被击退	5秒
	瓶装好运（小）	60秒内敌人道具掉落率上升	1秒
	瓶装好运（中）	180秒内敌人道具掉落率上升	2秒
	瓶装好运（大）	300秒内敌人道具掉落率上升	3秒
	炸药（小）	投掷后发生小爆炸	2秒
	炸药（中）	投掷后发生大爆炸	4秒
	炸药（大）	投掷后发生强力爆炸	8秒

由于药水的价格受到“使用次数”和“储备量”的影响，在购买前也需要玩家进行确认。另外出售道具方面，则可以出售玩家仓库中所有的道具，其中包括其他职业的装备，甚至是重置技能的“忘却灵药”以及挑战混沌迷宫的“征服者之印记”，因此操作时务必要小心。

路肯之塔

紧靠魔法道具店右侧的设施，俗称塔。在“华莱士的地下迷宫”初次通关后开启。在这里的主要目的是购买魔法型消耗道具和符文石。



购买道具

塔里的商品主要是魔法型消耗道具。这种道具的特点是大多为攻击型魔法，威力依存于角色的INT。附带回复效果的戒指也可以在这里买到，并且直接作用于全队。跟商店一样，这里的道具出现品种也是完全随机，离开城镇一次后才会刷新。另外在这里还可以购买符文石，详细内容于下文的“符文魔法”部分讲解。以下为大家列出这里可以买到的所有魔法型消耗道具。

图标	名称	效果	冷却时间
	火焰指环	连射火球造成小伤害	0.5秒
	烈焰指环	连射火球造成中伤害	1秒
	炽焰指环	连射火球造成大伤害	2秒
	冰霜指环	制造冰柱造成小伤害	0.5秒
	寒霜指环	制造冰柱造成中伤害	1秒
	冰河指环	制造冰柱造成大伤害	2秒
	雷电指环	放出电击造成小伤害	0.5秒
	风暴指环	放出电击造成中伤害	1秒
	巨电指环	放出电击造成大伤害	2秒
	毒药指环	扩散毒雾造成小伤害	0.5秒
	毒液指环	扩散毒雾造成中伤害	1秒
	剧毒指环	扩散毒雾造成大伤害	2秒
	治愈指环	我方队伍全员HP小回复	0.5秒
	迅疗指环	我方队伍全员HP中回复	1秒
	痊愈指环	我方队伍全员HP大回复	2秒
	陨石卷轴	大范围降下无数火炎弹	1秒
	暴风雪卷轴	对复数敌人发射冰霜弹	1秒
	漩涡卷轴	制造缓缓前进的龙卷风	1秒
	强酸卷轴	向前方放出酸液	1秒
	复活卷轴	复活我方队伍全员，并全回复HP	1秒

符文魔法

流程中初次前往“遗忘圣所”时，将会开启符文魔法系统。玩家在迷宫中冒险时，仔细观察背景的话，可以看到刻在背景上的符文符号，将其与手中持有的符文石组合起来成为特定的文字，就能发动各式各样的符文魔法，对玩家的闯关大有帮助。在塔里可以购买三块符文石，分别是黄色的符文石D（售价30000）、红色的符文石E（售价2500）和蓝色的符文石T（售价10000），强烈建议一开始多存一点钱，一次性将三块都买下来。再加上系统赠送的绿色符文石S，共有四块符文石可供使用。另外虽然还会剧情获得黑色的符文石M和R，但在迷宫中完全用不到，因此不用在意。

符文的形象比较特别，依稀可以辨认出对应21个英文字母。而符文魔法的组合原理就是将三块对应首字母的符文石放在一起，表示出某个英文短句的意义。以下为大家放出符文的字母对应表，如果英文还不错的玩家能够记下来，那会是非常方便的。



左下表中可以看到，白色字体的符文是会出现在背景中的符文，而后面彩色的符文是玩家手持的符文。符文魔法固定由三个字母组成，通常是2个背景符文+1个手持符文，偶尔也会有1个背景符文+2个手持符文。当然只要条件满足，即使有2个背景符文的情况下，玩家也可以只启动其中1个，然后配合2个手持符文发动完全不同的符文魔法。

启动符文魔法的方法很简单，首先点击场景里的背景符文，玩家角色的下方就会出现手持符文。当点击满三个符文后，如果输入有效，符文魔法就会自动发动了。以下给出迷宫中全部符文魔法的发动方式和效果说明。在攻略最后的“附录”部分，还会给出“符文速查表”，供记不住符文的玩家快速查阅。

图像	字母	英文	效果	备注
	SFC	Solcmon's Flying Carpet	变出魔法飞毯	仅用于“法师之塔”A、B路线
	LFS	Life From Stone	赋予魔像生命	仅用于“遗忘圣所”A路线BOSS战
	TSK	The Skeleton Key	打开无法开启的门扉	用于“毕尔巴隆要塞”B路线和“遗忘圣所”B路线
	DBG	Dead Be Gone	净化亡者之魂	对亡灵系敌人发动即死效果。只点击背景符文B的话，也能转变为“DSB”（分数倍增）和“TEB”（三属性魔法）
	THF	Treasure Hunter's Friend	找出隐藏的财宝	场景中出现B等级以上宝箱，里面大都是高等级装备
	DSB	Double Score Bonus	在一段时间之内获得的分数加倍	效果时间比起其他符文魔法更长。可以转变为“TEB”（三属性魔法）
	PAD	Potency And Durability	提升攻击力和防御力	–
	TPI	The Phoenix Incantation	生命点数提升1	只点击背景符文I的话，可以转变为“EIS”（道具的使用次数回复1次）
	SOD	Sigil Of Death	以高几率葬送所有敌人	–
	TEB	Tri–Elemental Blast	释放火・冰・雷属性的魔法	攻击判定为发动者的前方，发动后注意调整自身的朝向。可以转变为“DSB”（分数倍增）
	ECG	Enchanted Coin Geyser	喷出无数的硬币	–
	EIS	Extra Item Stock	道具的使用次数回复1次	包括技能道具的次数也会+1，非常实用的符文魔法，记得千万不要误输入为“DIE”（完成任务用符文）
	TTF	Tho Truo Fict	大幅提升徒手攻击力	约5倍伤害。注意只对徒手攻击生效，发动后请放下武器。与精灵的格斗攻击相性极好
	CSW	Call Sylphide's Wind	获得风之精灵的加护	身上缠绕附带攻击判定的风之屏障
	SBS	Strength Beyond Strength	在一段时间内呈现无敌状态	只点击背景符文B的话，也能转变为“DSB”（分数倍增）和“TEB”（三属性魔法）
	PTF	Petrify The Flesh	石化广范围的敌人	–
	SOL	Salve Of Life	设置回复魔法阵	站在阵的正中心才有效果，对巫师和女法师的召唤物也有效果。只点击背景符文O的话，也能转变为“SOD”（全体即死）
	GWS	Generate Weapon Stash	制造出一个装满临时装备的箱子	随机出现大量炸弹、匕首、十字弓之类的临时装备
	OTS	Open The Sesame	芝麻开门！	仅用于“幽灵船港湾”A路线，印有符文O的石门
	DIE	DIE	所有生命注定会抵达之处	仅用于“遗忘圣所”B路线，输入“TSK”打开门后的隐藏房间里

从上表可以看出，某些符文魔法只能在特殊的场景发生效用，如果在其他不满足条件的场景使用，将会出现“不产生任何效果”的字样。如果不小心误输入，就浪费了一次魔法效果。另外有些全场即死、石化等瞬时发动的符文魔法，如果在没有敌人的地方发动就等于浪费。这种情况下可以先将背景上需要的符文点击掉，剩下一个手持符文后来到敌人出现的场景，再补上符文发动，这样就能产生应有的效果了。符文输入的延迟时间极长，基本不用担心。

冒险者公会

紧靠塔右侧的设施，俗称公会。在“上古神殿废墟”初次通关后开启。在这里主要进行技能学习和接受委托任务。

习得技能：在这里可以学习技能。每个职业可以学习的技能大致上分为共通技能和固有技能两大系。学习技能需要消耗技能点数，等级越高的技能，消耗点数通常也会越多。角色每提升1级就能获得1点技能点，完成任务也会获得技能点。一个LV99的角色完成全部任务总共有155点技能点。技能学习的详细情况和每个职业的发展倾向将在后文的“职业分析”部分详细解说。另外如果角色已经获得道具“忘却灵药”，就可以在技能选择界面下按下□键重置所有技能点数（只有共通技能下的“额外口袋”例外，用于习得该技能的点数无法重置）。

委托：可以在这里接受委托任务。根据流程的进展以及完成任务的情况，委托任务也会不断刷新。完成任务后会有技能点数作为奖励，因此绝对不要放过。委托任务一次最多可以接5个，详细的出现条件和完成方式都会在后文“附录”部分中的“全委托任务”中详细解说，欢迎大家查阅。

画廊：同标题菜单下的“画廊”。每完成一个委托任务，就能得到一幅奖赏美术图作为奖励，也就是之前说的CG图。这些图片全部出自名家手笔，最大的价值就是拿来作PSV的桌面和开机画面了（笑）。

离开公会：按×可以直接选择该项。



城堡

紧靠公会右侧的设施。在“故都废墟”初次通关后开启。这个设施多是在剧情发展中需要前往。通关后再去的话，可以从NPC那里接到有金钱奖励的任务，过关其指定的迷宫，再次回到城堡即可完成任务拿到报酬，属于赚外快性质。



马厩

紧靠城堡右侧的设施。在“迷踪森林”初次通关后开启。当城门因为剧情上的关系无法指定冒险迷宫后，马厩就成了前往迷宫冒险的主要途径。从马厩前往迷宫的时候，旅费将会收取玩家当前LV×30的金额。而从城门前往迷宫虽然不会收取金额，但是无法自由选择前往的迷宫，这就是两者的区别。关于迷宫出战部分的系统，将在后文的“迷宫冒险”部分详细解说。顺带一提，马厩场景一直往右走可以直接进入城门区域，但此路径不可逆。

另外，马厩和城门都还有一个重要的职责，那就是操作与其他玩家联机。当马厩设施开放后，游戏才正式开放联机系统。进入马厩或城门后，按下START就可以打开通信菜单。菜单上的“网路连线状态”表示着玩家目前的通信模式：显示“离线”代表玩家正处于未联机模式，显示“线上”代表玩家正处于线上联机模式，显示“ad hoc”代表玩家正处于线下联机模式。以下详细为大家解说三种模式下的菜单与操作。

※注意不管是哪种联机模式，想要自己成为主机的话，一定要事先在酒馆将“允许参加”的人数适当开启，否则别人即使搜到你的房间，也无法加入。另外一旦进入联机模式，自身就将成为主机，不需要特意建房。队员需要与主机统一难度后才能加入。



未联机模式（离线）

该模式下，玩家无法与其他玩家联机，只能和NPC共同作战。通信菜单下“开始线上模式”代表开启线上联机模式，“开始ad hoc”代表开启线下联机模式，“回到城镇”代表回到街道上。（此后“回到城镇”选项将不再赘述。）

线上联机模式（线上）

该模式下，玩家可以与正处于PSN上的其他玩家联机（当然需要周边已开启网络环境）。本作的线上联机质量受网络影响极其严重，如果网络不好，连敌人都打不到。甚至，如果在冒险途中掉线，那么除了战利品以外，冒险途中获得的经验值和护身符将全部失去。因此若是网络环境不好，还请谨慎联机。

加入随机冒险：随机参加其他玩家正在进行的冒险。加入他人队伍时，网络会先进行同期处理，对方的战斗会暂时遭到中断或者延迟（画面上看来就是不管怎样都打不到敌人、无法使用道具或是无法继续前进，或者直接显示数据正在同期），根据网络环境，处理时间也有所变动。一般来说双方网络相性较好时，同期大约10秒左右就能结束。如果加入队伍后发现网络状况非常不理想，还是尽早撤离的好。一是不要打扰对方的乐趣，二是免得自己遭受更大的损失。

加入好友的冒险：搜索PSN好友的房间。当列表中的好友名亮起时，即可加入其房间。比起网络状况不好把握的“加入随机冒险”而言，“加入好友的冒险”会更加稳定，也是与网上好友约战冒险的方式。这里需要注意，看到好友在线却无法加入，并非代表该好友不满足加入情况，也有可能是因为其他玩家正在加入，导致一时通信障碍，不妨多多刷新几次。

开始ad hoc：关闭网络，开启线下联机模式。

结束线上模式：关闭网络，进入未联机模式。

线下联机模式（ad hoc）

线下联机正式名称为ad hoc联机，又称本地联机，不需要借助网络环境，就能与周边的好友一起奋战。相信在PSP时代大家就已经非常熟悉这种联机模式了。由于线下联机模式会关闭网络，因此无法同时让身边好友与PSN线上好友一起冒险。线下联机的稳定性比起线上联机而言不可同日而语，强烈建议有条件的玩家多多使用该模式。

加入房间：搜寻周围其他玩家的主机房加入。

结束ad hoc：进入未联机模式。

开始线上模式：开启网络，进入线上联机模式。



城门

城镇最右侧的设施。在初次进入公会后开启。城门与马厩在前往迷宫方面的区别上文已经提到过，这里主要介绍下该区域另外的功用。

斗技场

从城门区域的上半部，下了第一阶楼梯后向上走可以进入斗技场。斗技场在游戏通关后开放，是与其他玩家或NPC伙伴进行对战的地方。首先要在这里作成房间并设定规则（下文详解），之后进入专门的斗技场场地，就可以等待挑战者加入了。进入斗技场后，旁白会开始解说，按SELECT可以跳过旁白。而当其他对手加入战斗前，按START也可以离开斗技场。如果直接带着NPC伙伴进入斗技场，那么在旁白结束后，若进入斗技场的成员满足房间规则，就会立刻开始战斗。战斗胜利之后会获得少量金钱奖励，并且可以选择连续战斗。战斗中装备磨损的耐久度在离开斗技场后也会完全修复。以下介绍斗技场的菜单和创建房间需要设定的规则。



虚幻之境

在流程中将会自动开启的特殊迷宫。当剧情得到两块黑色符文石M和R后，点击城门中央区域时钟类壁画12点方向的符文L，组成“RMZ”的符文魔法，就能在城门右下侧出现通向“虚幻之境”的通道。虚幻之境没有关卡场景要素，直接对战最终BOSS上古巨龙，在集齐9颗护身符的情况下才能对其造成伤害。详细的攻略法将在后文提到。



斗技场菜单

加入随机冒险：线上联机模式选项。随机加入其他玩家开设的房间。

加入好友的冒险：线上联机模式选项。搜索PSN好友的房间。

建立房间：自己创建房间。

返回酒馆：回到酒馆。

离开斗技场：回到城门区域行动。

房间规则

制限时间：有3分钟、5分钟和10分钟三种限时可供选择。若是在限时内还未能将对手彻底击败，将以LP和HP的数值来决定胜败。

生命点数：前文中也经常提到，简写为LP。就是当角色体力（HP）耗尽后，能够重新复活的次数。用大众ACT的说法就是“剩余命数”。在斗技场中LP可以设置为0～9。

参加人数：房间允许展开战斗的人数，从2～4中选择。

用NPC补位：选择“ON”的话，当参加玩家数达不到参加人数的要求时，将由NPC进行补充。（即便主机设定为禁止参战，也会进行补充。）

禁止规则：关于消耗系道具禁止的规则。“没有限制”代表无限制；“禁用药水”代表禁止使用药水道具中的HP回复药和无敌药（但可以使用魔法道具中的戒指来回复）；“禁用技能以外的道具”代表只允许使用技能道具。

临时装备：关于临时装备是否出现的规则。分为“没有限制”和“不会出现临时装备”。（临时装备的详情将在后文“迷宫冒险”部分解说。）





职业分析

在前文"创建角色"的部分，稍稍提过了六种职业各自的特征。接下来小编将会为大家详细分析六种职业的技能特性，推荐成长倾向和战术运用。当然这些部分有着极大的主观成分，仅供大家参考。

※1.击倒值是指将敌人击飞、击倒在地所需累积的数值；击退值是指将敌人打出受创硬直，所需累积的数值；晕眩值是指将敌人打出晕眩的行动不能状态，所需累积的数值。

※2.由于中文版是跟港版的1.01版本，因此数据方面没有跟上目前日版和港版1.04版本。后文的技能解说培养倾向方面仅对应1.01版数据。

共通技能

在前文介绍冒险者公会时，略微提到了技能分为共通技能和固有技能两大系。共通技能顾名思义是全职业都可以学习的共通技能，而固有技能就是能够凸显出职业特色的技能。因此在研究各职业的固有技能前，先来为共通技能打个底，以便于后文角色分析时大家能够心中有数。



滑踢

效果：强化滑踢攻击。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	1	0	威力30，击倒值+30%
2	1	10	0	威力34，击倒值+40%
3	2	20	3	威力40，击倒值+55%
4	3	31	3	威力46，击倒值+70%
5	4	40	6	威力60，击倒值+100%



分析

※中文版此技能有描述错误，增加的是击倒值而并非击退值。

输入↓+□发动的滑踢，其主要用处有三种：第一种用处是绕背破防。本作中能够穿过敌方单位换位的行动，除了跳跃以外，只有滑踢和闪避。而滑踢比闪避和跳跃都要更快回到地面自由行动，特别是对于强化了匕首背击的精灵来说，滑踢的绕背速度使得背击成功率大幅提升，非常有价值。注意对体型巨大的敌人滑踢无法绕背。第二种用处是对微体型杂兵一击必杀，这种类型的杂兵包括微型蘑菇、蝎子等，正常攻击需要考虑它们的HP和防御，但滑踢对其可以一击必杀。第三种用处是在手持临时装备的情况下进行体术攻击，例如不想浪费临时装备使用次数的情况下想要击碎木箱，就要用到滑踢了。由此大家可以看到，滑踢的优点根本不在于其威力，而击倒值虽然有一定的重要性，但滑踢自身的击倒值也很低，因此个人建议完全不用学习此技能。

金币治疗

效果：拾取硬币时回复HP。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	1	0	HP回复量+2
2	1	5	0	HP回复量+3
3	2	14	3	HP回复量+5
4	3	27	3	HP回复量+7
5	4	42	6	HP回复量+10



分析

越是高难度的迷宫，越能体现价值的技能。由于硬币在开箱打怪后随处可见，因此加高以后可以有效保持平时杂兵战中的血量。另外习得这个技能后，实用价值极低的符文魔法"ECG"（出现大量硬币）也成了回血的一种手段。注意能够触发该技能的物品仅限于硬币，其他形状的加分道具（例如瓶子）不能回血。个人建议技能点充足的情况下，尽量点高。

金币得分

效果：拾取硬币时获得分数。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	1	0	获得分数量+10
2	1	8	0	获得分数量+20
3	2	17	3	获得分数量+40
4	3	29	3	获得分数量+60
5	4	43	6	获得分数量+100



分析

与得分相关的部分主要是经验值和奖杯。得分相关的奖杯获得并不困难，而角色满级之后这个技能也就失去了极大部分意义。如果以获得额外生命（EXTEND）为目标的话，这个技能的收益实在太小。因此个人建议完全不点。

提升生命力

效果：提升HP最大值。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	1	0	HP最大值+20
2	1	7	0	HP最大值+35
3	1	13	3	HP最大值+50
4	2	19	3	HP最大值+65
5	2	25	6	HP最大值+80
6	3	31	6	HP最大值+100
7	3	38	9	HP最大值+120
8	4	45	9	HP最大值+145
9	4	52	12	HP最大值+170
10	6	59	12	HP最大值+200



分析

LV99满级角色的HP为500，依靠食物可以增加到750，再用装备堆一下，上800、900根本没什么问题。况且该技能消耗点数多，成长效益却一般。因此个人建议在第一次游戏开荒初期，如果感觉打得困难可以点一下，等级高了之后就应该洗掉了。

营养学家

效果：增加食物的回复量。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	3	0	回复量+20%
2	1	11	0	回复量+25%
3	2	24	3	回复量+30%
4	3	37	3	回复量+35%
5	4	51	6	回复量+50%



分析

由于食物增加的血量可以超出HP上限，因此增加食物回复量也是间接增加血量的方法。特别是精英怪（以及混沌迷宫中的BOSS）经常会掉落食物，点了此技能后，能够更有效率地在恶战后进行高效率的回复。如果以挑战混沌迷宫为目标，那么本技能与"金币治疗"应该至少点一个。而且本技能点1级的收益就很高，个人强烈建议如果不是技能点卡得很死，无论如何都应该至少点1级。

保养装备

效果：使用十字弓等道具时有时不会扣除使用次数。

技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	6	0	20%几率不减少使用次数
2	1	13	0	25%几率不减少使用次数
3	2	23	3	30%几率不减少使用次数
4	3	34	3	35%几率不减少使用次数
5	4	47	6	50%几率不减少使用次数



分析

该技能生效的对象是除炸弹外，所有有着使用次数限制的临时装备。基本上大部分临时装备都有着不错的攻击倍率，提高使用次数后也能有不错的表现。因此这个技能纯看个人喜好，如果职业其他必满技能点完后还有剩余点数，不妨点来试试。注意该技能要点就一定要点满，LV4与LV5的效果天差地远。另外对于匕首流的精灵来说，本技能是必满技能。

灵巧之手

效果：缩短道具的冷却时间。



技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	1	9	0	再次使用道具的冷却时间-10%
2	1	16	0	再次使用道具的冷却时间-15%
3	2	22	3	再次使用道具的冷却时间-20%
4	2	29	3	再次使用道具的冷却时间-25%
5	3	36	6	再次使用道具的冷却时间-30%
6	3	44	6	再次使用道具的冷却时间-35%
7	5	53	9	再次使用道具的冷却时间-50%

分析

由于大部分回复系道具的冷却时间都不算长，因此该技能的真正价值在于对技能道具生效。其中尤以法师职业受影响最大。个人建议非法师职业可以不点，而法师系职业最好至少点到LV5，来保证高级魔法的连贯性。

闪避

效果：可连续进行闪避。



技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	2	12	0	连续闪避次数+1
2	2	32	3	连续闪避次数+2
3	4	52	6	连续闪避次数+3

分析

闪避的原理是动作发生的瞬间产生无敌时间，角色滞空产生位移，并且能够取消当前任何行动。习得本技能后，就可以用闪避来取消闪避，延长无敌时间并在空中进行大范围移动，在BOSS战中面对判定大、时间长的攻击尤为好用。因此个人建议必满本技能。

额外口袋

效果：扩张行囊的道具栏位。



技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
1	2	15	0	道具栏位数8
2	4	30	3	道具栏位数9
3	6	50	6	道具栏位数10

分析

先从单纯的计算来看：每个职业可以装备5个类别的装备，再加上4个快捷道具栏位，因此理想的道具栏位数为9，技能点到LV2是比较推荐的。实际上要不要点第10栏也有商榷的余地。例如全职业可以多带一把特效武器，法师系可以多带一本法术书，挑战混沌迷宫时可以额外带上不占快捷道具栏位的“征服者之印记”。这里建议玩家根据实际情况自行取舍。

职业培养

战士

固有操作

招式	操作	详细
剑攻击	□	连续输入可发动4次剑斩，习得固有技能“剑刃风暴”后继续连打可发动剑刃风暴
举盾防御	□长按	用盾牌展开防御，但受到强力攻击或连续攻击时会被破防
跳跃	×	–
强攻击	○	将武器插入地面的大威力攻击，伴有范围性的冲击波，但发招后武器会脱手
闪避	R	–
冲刺攻击	冲刺中□	利用冲刺的惯性以盾牌撞飞敌人，击倒值较高，徒手时招式不变
上挑剑斩	↑+□	由地面向空中挥剑，有挑空效果，习得固有技能“音速爆裂”后可向前方地面发出冲击波
空中撞击	空中←/→+□	在空中以盾牌撞飞敌人，可连续发动，徒手时招式不变
空中上段盾击	空中↑+□	提升跳跃高度的同时以盾牌向上撞击，有挑空效果，徒手时招式不变
空中下落突刺	空中↓+□	向正下方快速下落的同时以剑刺向地面，可攻击倒地的敌人，习得固有技能“审判剑”后可向周围发出冲击波
空中旋转剑斩	空中□连打	在空中旋转挥剑，有减缓下落速度的效果，习得固有技能“飓风粉碎剑”后可发动剑舞旋风
格斗攻击	（徒手）□	连续输入可发动4次拳击，第一拳有5次判定
上勾拳击	（徒手）↑+□	上勾拳，有挑空效果
空中重拳砸地	（徒手）空中↓+□	向正下方快速下落的同时以重拳砸向地面
空中连续拳击	（徒手）空中□连打	在空中快速连续地出拳，有减缓下落速度的效果

固有技能

名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
飓风粉碎剑	攻击系	1	1	1	0	威力20，下落速度-30%
		2	1	10	0	威力22，下落速度-45%，攻击范围105%
在空中连打□键时可发动剑舞旋风，大幅延长滞空时间并提高攻击力		3	2	19	3	威力23，下落速度-60%，攻击范围110%
		4	3	30	3	威力25，下落速度-75%，攻击范围115%
		5	5	45	6	威力30，下落速度-95%，攻击范围125%
音速爆裂	攻击系	1	1	1	0	威力15，冲击波数2
		2	1	8	0	威力18，冲击波数2
在地面按↑+□键挥剑的同时向前方发出冲击波（游戏说明中指令描述错误）		3	2	16	3	威力23，冲击波数3
		4	3	26	3	威力30，冲击波数3
		5	5	40	6	威力45，冲击波数4
审判剑	攻击系	1	1	3	0	威力40
		2	1	12	0	威力44，冲击波范围120%
		3	2	21	3	威力46，冲击波范围140%
在空中按↓+□键发动下落突刺时向周围发出冲击波		4	2	30	3	威力48，冲击波范围160%
		5	3	39	6	威力50，冲击波范围180%
		6	3	48	6	威力52，冲击波范围200%
		7	5	57	9	威力60，冲击波范围300%
惩戒剑	攻击系	1	1	6	0	威力440，冲击波威力165
		2	1	14	0	威力480，冲击波威力180，冲击波范围115%
		3	2	22	3	威力520，冲击波威力195，冲击波范围130%
强化在地面按○键发动“强攻击”时的威力和冲击波范围		4	2	31	3	威力560，冲击波威力210，冲击波范围145%
		5	3	40	6	威力600，冲击波威力225，冲击波范围160%
		6	3	49	6	威力640，冲击波威力240，冲击波范围185%
		7	5	58	9	威力800，冲击波威力300，冲击波范围285%
剑刃风暴	攻击系	1	3	15	0	威力30，持续时间1.5秒
		2	1	20	0	威力33，持续时间1.9秒，攻击范围103%
		3	1	25	3	威力36，持续时间2.2秒，攻击范围106%
		4	2	30	3	威力41，持续时间2.4秒，攻击范围110%
		5	2	35	6	威力45，持续时间2.7秒，攻击范围114%
在地面连打□键，四连斩过后可发动剑刃风暴		6	3	40	6	威力50，持续时间2.9秒，攻击范围119%
		7	3	45	9	威力54，持续时间3.2秒，攻击范围124%
		8	4	50	9	威力60，持续时间3.4秒，攻击范围130%
		9	4	55	12	威力66，持续时间3.7秒，攻击范围136%
		10	6	60	12	威力75，持续时间4.2秒，攻击范围150%
掩护队友	防御系	1	1	1	0	最大攻击力上升率+40%
长按□键举盾防御时能守护周围的伙伴，且防御成功后在一定时间内攻击力上升		2	2	17	0	效果范围125%，最大攻击力上升率+70%
		3	3	36	3	效果范围200%，最大攻击力上升率+100%
快速防御	防御系	1	1	1	0	防御几率25%
		2	1	7	0	防御几率30%
受到攻击时有一定几率自动防御		3	2	16	3	防御几率35%
		4	2	27	3	防御几率40%
		5	3	35	6	防御几率50%
盾击	防御系	1	1	4	0	威力20，晕眩几率20%（盾攻击伤害+10%）
		2	1	9	0	威力24，晕眩几率25%（盾攻击伤害+20%）
		3	1	14	3	威力28，晕眩几率30%（盾攻击伤害+40%）
		4	2	19	3	威力32，晕眩几率35%（盾攻击伤害+60%）
		5	2	24	6	威力36，晕眩几率40%（盾攻击伤害+80%）
举盾防御成功时放开□键能用盾牌发动反击，且有一定几率令敌人气绝		6	2	29	6	威力40，晕眩几率45%（盾攻击伤害+100%）
		7	3	34	9	威力44，晕眩几率50%（盾攻击伤害+120%）
		8	3	40	9	威力48，晕眩几率55%（盾攻击伤害+140%）
		9	4	47	12	威力52，晕眩几率60%（盾攻击伤害+160%）
		10	6	54	12	威力60，晕眩几率80%（盾攻击伤害+200%）
反弹投射攻击	防御系	1	1	11	0	反射几率20%
		2	1	16	0	反射几率25%
		3	1	21	3	反射几率30%
		4	2	27	3	反射几率35%
		5	2	32	6	反射几率40%

名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
举盾防御时有一定几率弹返敌方的飞行道具（弓箭、魔法、吐息等）		6	2	37	6	反射几率45%
		7	3	43	9	反射几率50%
		8	3	48	9	反射几率55%
		9	4	53	12	反射几率60%
		10	6	58	12	反射几率80%
吸引注意	辅助系	1	1	1	0	使用次数5，吸引敌人数5，效果发动时造成伤害+10%
一定时间内吸引敌人的注意，并提升自身攻击力（需要携带技能道具）		2	2	12	0	使用次数5，吸引敌人数6，效果发动时造成伤害+20%
		3	3	24	3	使用次数5，吸引敌人数9，效果发动时造成伤害+30%
自我牺牲	辅助系	1	1	5	0	使用次数3，效果发动时受到的伤害-30%
		2	1	11	0	使用次数3，效果发动时受到的伤害-40%
一定时间内替伙伴承受伤害，并提升自身的防御力（需要携带技能道具）		3	2	19	3	使用次数3，效果发动时受到的伤害-50%
		4	3	29	3	使用次数3，效果发动时受到的伤害-60%
		5	4	42	6	使用次数3，效果发动时受到的伤害-70%
铜墙铁壁	辅助系	1	1	9	0	防御耐久度+20%
		2	1	13	0	防御耐久度+30%
		3	2	18	3	防御耐久度+40%
		4	2	23	3	防御耐久度+50%
		5	3	28	6	防御耐久度+60%
举盾防御时盾牌不容易被击飞		6	3	33	6	防御耐久度+70%
		7	4	38	9	防御耐久度+85%
		8	4	44	9	防御耐久度+100%
		9	5	50	12	防御耐久度+120%
		10	6	56	12	防御耐久度+150%



培养倾向



战士可以说是全职业中最容易上手的一位，腕力、体格和敏捷值在全职业中都位居第二，独有的盾系装备配合技能可以有效地减轻伤害，攻击时出招速度快、范围大，而且操作异常简单，面对大多数敌人一路连打□键就能稳定输出。虽然在高难度下面对BOSS时爆发性有所不足，但仍称得上攻守兼备。

手持剑、盾的战士伤害输出主要来自于□键的连续攻击，故“剑刃风暴”和“飓风粉碎剑”都推荐习得，前者更是要优先升满。在地面上连打□键的剑刃风暴范围大、命中判定多，虽然单发威力不高但胜在连续稳定，而且对身后也有攻击判定，安全性较高。剑刃的有效范围足以覆盖高空，面对几个打点较高的BOSS也完全不用跳起，而且收招时的长距离突剑攻击带有吹飞效果，还能配合←/→键调整出招方向，威力不俗。不过由于自身是站桩攻击，在面对不容易打出硬直的精英怪和灵活的BOSS时不能无脑连点，要注意敌人的动作以闪避来取消出招硬直。武器方面最好能带有“冻结”或“石化”特效，剑刃风暴一起手、大片杂兵都会被定住，拥有极强的控场能力。空中的剑舞旋风的威力不到地面的一半，故非必要状况下不建议频繁跳起，不过战士凭借此招能拥有三名近战物理职业中最长的滞空时间，在面对诸如持续一段时间的燃烧等攻击时，可以安全避过且丝毫不影响输出。将“惩戒剑”升到满级后能大幅提升“强攻击”的爆发力，是一举造成巨大伤害的关键，只不过要面对一段时间徒手作战的尴尬局面，故往往是作为终结BOSS的杀招，建议等后期技能点数有盈余时再慢慢提升。

防御系技能中推荐优先升满的是“掩护队友”和“快速防御”，两招皆拥有消耗SP少且回报丰厚的优点，前者能以零消耗令战士的攻击力一举翻倍，且发动的操作极为简单，在面对BOSS的大范围攻击时也能替伙伴形成保护圈，非常超值；后者则让玩家在混乱的场面下不至于被打得晕头转向，大幅提升战场存活率。“盾击”是另外一个较为关键的技能，虽然威力微不足道，但升满后令敌人气绝的几率却高得吓人，甚至部分BOSS也会中招，配合前面提到的防御成功提升攻击力的技能，让高难度下先守后攻成为战士克敌制胜的关键，不过此招需要一定的操作技巧，松开按键的时机需要玩家在反复实战中才能把握。至于反弹飞行道具的技能“反弹投射攻击”，效果要等级高了之后才能体现，消耗SP较多且能发挥的场合很少，基本不做考虑。另外要提醒玩家的是，虽然升级了“掩护队友”后战士在按住□键时身边会出现一圈的盾牌残像，但所能防住的仍然只有来自正面的攻击，背后是无防备的。

辅助系技能中建议升级的是“铜墙铁壁”，其能令战士在面对一些强力招式和连续攻击时不至于被轻易破防，配合“掩护队友”能如同一堵坚固的城墙守护身边的伙伴，不过不用升满，LV7～8就已经够用了。另外两招特技比较特殊，需携带并使用技能道具才能发挥功效。LV3“吸引注意”的攻击力提升效果和红瓶“怪力奇药”基本相当，而且两者可以叠加；“自我牺牲”在技能等级较低时容易提升自己在团战中的危险性，实际上单人出战时发动依旧有效，而且满级后70%的防御提升极为强力。玩家可根据自己的打法进行取舍。

到游戏后期面对高难度下的BOSS时，战士爆发性差的缺点就会越发明显，而且站桩攻击意味着必然要承受敌方的各种伤害，故需要一些道具的辅助。除了两个辅助技能的固有道具外，提升伤害的“怪力奇药”、增强防御的“防御药剂”、不出硬直的“止痛药”都可以考虑带上。嗑药的目的首先是让战士的剑刃风暴不被打断，甚至可以凭借高防御力与BOSS生抗，以稳定输出来持续削减对方的血量。为了配合“嗑药流”，共通技能方面的“额外口袋”和“灵巧之手”都需要适当学习。

武器脱手

无论主动或被动，三名近战型物理职业都有武器脱手的特性，战士更是连盾都有可能被打飞，需要等“×”状的冷却时间结束后才能回收。尤其在对红龙这种强制拖版的战斗中，一旦武器掉落很可能连捡回来的机会都没有。矮人由于徒手伤害的技能加成以及职业特性，纵使没有武器作战也不会太吃亏，但战士和亚马逊就不行了，后两者的火力输出都对武器有较高的要求，徒手状态下不但无法获得武器的特效加成，甚至部分职业特技都无法发动，故应尽量避免徒手作战的不利局面。最好能给他们配备两件武器并设置好快捷键，一旦手中的武器被打飞就立刻切换，凭此来快速装备，也省去了等待冷却的时间和拾取武器的麻烦。建议一把武器以附带控场型特性为主，如“冻结”、“石化”，三个近战物理职业的攻击频率都很高，故触发异常状态的几率也相对较大，先控制住混乱的局面再进行输出也能确保自己的安全；另一把武器以高伤害和克制BOSS为主，自然也就是BOSS战中的主力武器。如果玩家想以○键的“强攻击”作为主要攻击手段，配备两把武器也能让角色使出快速二连发，令爆发力倍增（但由于冷却时间的关系，无法实现三连击）。

亚马逊女战士

固有操作

招式	操作	详细
斧枪攻击	□	连续输入可发动4次斩击，习得固有技能“狂舞连击”后配合←/→键可发动全身无敌的回转攻击
用武器防御	□长按	用斧枪格挡减轻伤害，但受到强力攻击或连续攻击时会被破防，习得固有技能“招架”后在受到攻击前的瞬间输入可进入全身发光的无敌状态
跳跃	×	–
强攻击	○	将武器插入地面的大威力攻击，伴有范围性的冲击波，但发招后武器会脱手
闪避	R	–
冲刺攻击	冲刺中□	利用冲刺的惯性以膝盖踢飞敌人，击倒值较高，徒手时招式不变
跳跃攻击	↑+□	跳起的同时挥动武器，有挑空效果，攻击后进入空中状态，在空中发动时招式不变
空中旋转	空中←/→+□	在空中翻滚旋转的同时攻击，有多段判定，习得“致命回旋”后配合←/→键可发动反转攻击
空中下落劈斧	空中↓+□	向正下方快速下落的同时以斧枪砸向地面，可攻击倒地的敌人，习得固有技能“眩晕震波”后可向前方发出冲击波
高空下落劈斧	二段跳后↓+□	习得固有技能“割喉者”才会发生变化，向正下方快速下落的同时以斧枪砸向地面，可攻击倒地的敌人，并向周围发出冲击波
格斗攻击	（徒手）□	连续输入可发动4次踢腿，两轮攻击间的衔接很短
跳跃飞踢	（徒手）↑+□	跳起的同时飞踢，有挑空效果，攻击后进入空中状态，在空中发动时招式不变
空中坐地	（徒手）空中↓+□	向正下方快速下落的同时以屁股坐向地面
空中飞踢	（徒手）空中□	在空中向斜下方飞踢，有一定的飞行距离

固有技能

名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
眩晕震波	空中系	1	1	1	0	威力20
		2	1	6	0	威力24，冲击波距离110%
		3	2	12	3	威力28，冲击波距离120%
在空中按↓+□发动下落攻击时向前方发出冲击波		4	2	18	3	威力32，冲击波距离130%
		5	3	25	6	威力36，冲击波距离140%
		6	3	33	6	威力40，冲击波距离150%
		7	5	42	9	威力60，冲击波距离190%
割喉者	空中系	1	1	3	0	威力150，对倒地敌人造成伤害+100%，冲击波威力55
		2	1	8	0	威力155，对倒地敌人造成伤害+105%，冲击波威力58
		3	1	14	3	威力162，对倒地敌人造成伤害+110%，冲击波威力60
		4	2	20	3	威力169，对倒地敌人造成伤害+115%，冲击波威力63
		5	2	26	6	威力176，对倒地敌人造成伤害+120%，冲击波威力65
在二段跳时按↓+□可发动对倒地敌人有效的下落攻击		6	3	32	6	威力182，对倒地敌人造成伤害+130%，冲击波威力68
		7	3	38	9	威力189，对倒地敌人造成伤害+140%，冲击波威力70
		8	4	44	9	威力196，对倒地敌人造成伤害+155%，冲击波威力73
		9	4	50	12	威力203，对倒地敌人造成伤害+170%，冲击波威力75
		10	6	56	12	威力230，对倒地敌人造成伤害+200%，冲击波威力85
致命回旋	空中系	1	1	11	0	威力18，反转次数2，造成伤害+30%
		2	1	17	0	威力20，反转次数2，造成伤害+35%
		3	2	23	3	威力22，反转次数2，造成伤害+45%
空中按□键的旋转攻击后，按←/→的反转次数增加		4	2	29	3	威力24，反转次数3，造成伤害+55%
		5	3	36	6	威力26，反转次数3，造成伤害+70%
		6	3	45	6	威力28，反转次数3，造成伤害+85%
		7	5	54	9	威力30，反转次数4，造成伤害+100%
蛮力猛击	地面系	1	1	1	0	威力440，冲击波威力165
		2	1	6	0	威力480，冲击波威力180，冲击波范围105%
		3	1	12	3	威力520，冲击波威力195，冲击波范围110%
		4	2	18	3	威力560，冲击波威力210，冲击波范围115%
		5	2	24	6	威力600，冲击波威力225，冲击波范围120%



名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
强化在地面按○键发动“强攻击”时的威力和冲击波范围		6	3	30	6	威力640，冲击波威力240，冲击波范围125%
		7	3	37	9	威力680，冲击波威力255，冲击波范围130%
		8	4	44	9	威力720，冲击波威力270，冲击波范围135%
		9	4	51	12	威力760，冲击波威力285，冲击波范围140%
		10	6	60	12	威力880，冲击波威力375，冲击波范围190%
招架	地面系	1	1	4	0	威力100，无敌时间2.0秒
		2	1	9	0	威力110，无敌时间2.3秒
		3	1	14	3	威力120，无敌时间2.7秒
		4	2	20	3	威力130，无敌时间3.0秒
		5	2	26	6	威力140，无敌时间3.3秒
在受到敌人攻击前的瞬间长按□键，成功后一定时间内为无敌状态		6	2	32	6	威力150，无敌时间3.7秒
		7	3	38	9	威力160，无敌时间4.0秒
		8	3	45	9	威力180，无敌时间4.3秒
		9	3	52	12	威力190，无敌时间4.7秒
		10	4	59	12	威力250，无敌时间5.0秒
痛击	地面系	1	1	10	0	威力20
地面攻击变为多段判定，更容易进入狂战士状态		2	2	21	0	威力40
		3	3	40	3	威力60
狂舞连击	地面系	1	3	15	0	威力100，连击次数1
		2	1	22	0	威力110，连击次数2
地面武器四连击后按←/→键配合□键连打可发动全身无敌的回转攻击		3	2	30	3	威力120，连击次数3
		4	3	39	3	威力130，连击次数4
		5	5	48	6	威力150，连击次数5
狂暴化	辅助系	1	1	1	0	狂战士状态下造成的伤害+10%
		2	1	7	0	狂战士状态下造成的伤害+15%
		3	1	13	3	狂战士状态下造成的伤害+20%
		4	2	19	3	狂战士状态下造成的伤害+25%
		5	2	25	6	狂战士状态下造成的伤害+30%
连续攻击敌人时威力上升，攻速和移动速度也会提升		6	3	31	6	狂战士状态下造成的伤害+35%
		7	3	37	9	狂战士状态下造成的伤害+40%
		8	4	43	9	狂战士状态下造成的伤害+45%
		9	4	49	12	狂战士状态下造成的伤害+50%
		10	6	55	12	狂战士状态下造成的伤害+60%
肾上腺素爆发	辅助系	1	1	1	0	造成的伤害+30%
		2	1	6	0	造成的伤害+40%
		3	2	12	3	造成的伤害+50%
HP减少时攻击威力上升		4	2	20	3	造成的伤害+60%
		5	3	28	6	造成的伤害+70%
		6	3	38	6	造成的伤害+80%
		7	4	51	9	造成的伤害+100%
战纹	辅助系	1	2	5	0	使用次数3，分身数1，持续时间10秒
一定时间内放出多重攻击的分身（需要携带技能道具）		2	3	27	0	使用次数3，分身数1，持续时间15秒
		3	4	46	3	使用次数3，分身数2，持续时间20秒
激发狂怒	辅助系	1	1	9	0	使用次数3，HP减少30%，狂战士LV1
以损耗一定HP为代价，一定时间内进入狂战士状态（需要携带技能道具）		2	2	20	0	使用次数4，HP减少50%，狂战士LV2
		3	3	34	3	使用次数5，HP减少70%，狂战士LV3
钢铁意志	辅助系	1	1	13	0	使用次数3，持续时间8秒
		2	1	21	0	使用次数3，持续时间12秒
以每秒损耗5%的HP为代价，一定时间内不容易陷入硬直，受到伤害为10（需要携带技能道具）		3	2	29	3	使用次数4，持续时间12秒
		4	3	40	3	使用次数4，持续时间16秒
		5	5	52	6	使用次数5，持续时间20秒

培养倾向



虽然亚马逊的基础腕力不及另外两位近战型物理职业，但这丝毫不影响她提供火力输出，原因就在于独有的狂战士状态和分身技能，超高的攻速和判定次数在BOSS战中的伤害极为惊人。不过由于体格值较低、且防具方面也没什么优势，亚马逊并没有战士和矮人那么耐打，在战斗中对玩家的操作也有较高的要求。

一身肌肉的亚马逊在空战和陆战两方面同样出色。在空中系的三个固有技能中，首先推荐升满的是"致命回旋"，虽然单发威力不高，但起跳后来回反转对梅杜莎等判定点较高的BOSS效果显著，而且多段攻击判定也有助于亚马逊进入狂战士状态。"眩晕震波"是近战职业中为数不多的远程攻击，实用性远超战士的"音速爆裂"，满级时的冲击波距离可达一个屏幕且带有贯通性，在↓+□键发出冲击波后可以用闪避取消硬直实现二连发，用来远程杀敌或维持狂战士状态都颇为有效，可适当学习。至于"割喉者"则比较鸡肋，而且发动过程中无法通过R键闪避取消，建议放弃、节约技能点数。

其实空战只不过是作为辅助和过度，亚马逊真正的威力还是体现在陆战。首先"痛击"可以先升1级，让地面普攻变为多段判定，非常契合有"冻结"和"石化"的特效武器，便于造成敌方的异常状态和自身的狂战士化，待以后SP有盈余时再继续提升即可；"狂舞连击"务必升满，在普攻过后追加的回转攻击是完全无敌的，这也是亚马逊的主力攻击技——配合左摇杆输入可进行长距离位移，清杂兵如同砍瓜切菜一般，故意延迟□键的输入时机则能延长无敌的时间，在面对精英怪时则可以先保持一段距离，原地输入4下□键故意挥空，然后以无敌的大范围回转攻击杀向敌人；"招架"是提高自身安全性的重要技能，虽然"在受到攻击前的瞬间长按□键"有一定的操作要求，但判定还算比较宽松，升到LV4有3秒的无敌时间就足以完成4下普攻进入无敌状态了，后期可以考虑继续提升至满级，凭借5秒的无敌时间甚至能无视BOSS的部分招式，不过要注意的是虽然无敌但是仍有受创硬直，而且对异常状态无效。强化○键攻击的"蛮力猛击"对于火力强大的亚马逊而言没有太大意义，而且主动扔掉武器也极不明智。

辅助系技能是让亚马逊战斗力大幅飞跃的关键所在。"狂暴化"是必须升满的，狂战士化对于威力和攻速的提升至关重要，同时也缩短了普攻的出招时间，令亚马逊能尽快进入回转的无敌时间。"战纹"同样建议升满，虽然两个分身的持续时间只有短短20秒，但带来的火力加成绝对是其他道具所无法比拟的。"肾上腺素爆发"的效果是攻击威力按HP的减少比例增加，HP越少效果越强，而LV3的"激发狂怒"正好要消耗70%的HP令亚马逊进入"狂三"状态（下文会有详细解释），也就是说使用此狂暴道具后能立刻获得狂战士和肾上腺素的双重伤害加成，配合战争涂装的分身效果，伤害输出速度高得吓人。但是亚马逊本身的防御力低下，仅剩30%的HP在战场的存活率不容乐观，稍有闪失就会直接毙命。如何利用好这把双刃剑，玩家需要根据自己的操作水平进行取舍，并结合装备的特效来进一步完善战术。对于操作有自信、已掌握了敌人行动规律的玩家，可以配合"耐久度激减造成伤害提升"、"濒死时造成伤害提升"的装备来进一步堆积伤害加成，追求短时间内秒杀BOSS；而对于以安全至上的玩家，不妨装备"每击中1次回复1点HP"的配件，以亚马逊的超高攻速和多段判定，回血效果非常显著，只不过肾上腺素的伤害加成就慢慢体现不出来了。至于"钢铁意志"的技能效果基本能靠嗑药来替代，没有太大的必要自残伤血。

综上可以看出，想要令亚马逊一举爆发，就得在短时间内使用各种道具，故共通技能"额外口袋"和"灵巧之手"都建议升满。此外增加闪避次数的"闪避"也建议升至LV3，依靠灵活的闪避来确保自身的安全，毕竟以亚马逊的防御能力，想顶着敌人的火力打对攻战是不现实的。





狂战士化

狂战士状态是亚马逊的战术核心，一切技能、装备、道具都是围绕这种特殊状态展开的。沉重的双手武器导致亚马逊在普通状态下攻速较慢，面对大量敌人时攻击很容易被打断，故尽快狂战士化是战斗中的首要目的。狂战士状态分为三个等级，简称"狂一"、"狂二"、"狂三"。除了用技能道具"激发狂怒"直接启动外，不断攻击敌人也可以触发，已习得LV1"痛击"的前提两下普攻命中就能进入狂一，继续展开攻击便能提升狂战士状态的等级，而维持此状态的方法也是不断攻击，就操作性而言并不复杂。如果亚马逊受创倒地，或是8秒左右没有命中敌人，狂战士状态便会解除，故玩家一方面要积极攻击，另一方面在受创时也要尽量用R键受身，这样纵使武器被击落也能维持住狂战士状态。面对杂兵的战斗中用普攻、空中旋转等招式稳步积累狂战士等级，进入狂三时攻击力提升可达2.5倍，而且在攻速和移动速度方面也大幅强化，让亚马逊得以疯狂地进攻，在杂兵群中有种放"无双"的感觉，相信用她打过"幽灵船港湾"A线的玩家都会感同身受。而在BOSS战中想靠攻击累积狂战等级速度较慢，"激发狂怒"的风险性虽大但收效快，玩家在掌握了BOSS各招式的闪避时机和自身地面回转的无敌时间后应该能找到较为安全的打法，各种BUFF堆完后立刻开狂暴+分身左右来回旋转，大部分BOSS都撑不过1分钟。拥有狂战士状态的亚马逊印证了"攻击就是最好的防御"这句话的含义。



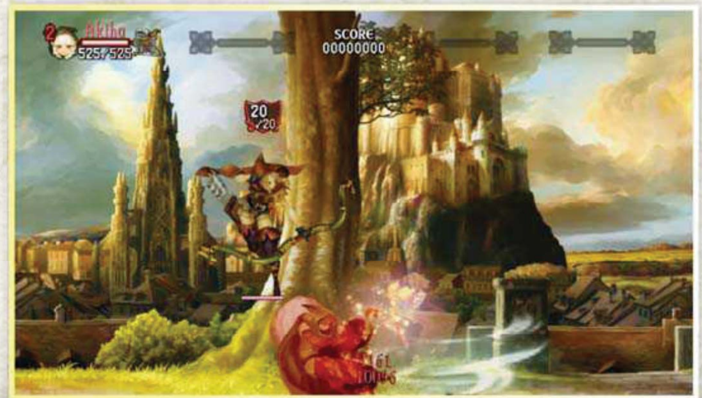
精灵

固有操作

招式	操作	详细
踢击	□	可以连续输入5次的踢击
精灵魔法	□长按	习得固有技能“元素知识”后，可以在周边环境拥有不同属性的场景放出不同的精灵魔法
跳跃	×	–
弓箭攻击	○	射出箭矢进行攻击
连续射击	○连打	习得固有技能“连续射击”后，可以连续射出箭矢。不过连续射出的箭矢威力会小于单发箭矢
蓄力射击	○长按	拉弓蓄力后射出带有穿透力的强力箭矢。拉弓中按↓可取消
闪避	R	–
冲刺攻击	冲刺中□	速度快、威力大、击倒值高的冲刺攻击
冲刺弓箭攻击	冲刺中○	朝冲刺的反方向射出箭矢
上方踢击	↑+□	对空的踢击
空中踢击	空中□	在空中发动的向下方踢击
空中上方踢击	空中↑+□	在空中发动的对空的踢击
空中落下踢击	空中↓+□	在空中发动的急坠踢击
弓箭上方射击	↑+○	射出对空后下落的箭矢
上方蓄力射击	↑+○长按	拉弓蓄力后对上空射出对空后下落的，带有穿透力的强力箭矢
空中弓箭攻击	空中○	从空中对地面射出箭矢
空中蓄力射击	空中○长按	从空中拉弓蓄力后，对地面射出带有穿透力的强力箭矢
空中弓箭侧向攻击	空中↑+○	在空中射出水平方向的箭矢
空中侧向蓄力射击	空中↑+○长按	在空中拉弓蓄力后，射出水平方向带有穿透力的强力箭矢

固有技能

名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
强力射击	弓箭系	1	1	1	0	威力210
		2	1	5	0	威力220，冲击波范围105%
		3	1	11	3	威力230，冲击波范围110%
		4	2	17	3	威力240，冲击波范围115%
		5	2	24	6	威力250，冲击波范围120%
蓄力射击将附加疾风之力		6	3	31	6	威力260，冲击波范围125%
		7	3	38	9	威力270，冲击波范围130%
		8	4	45	9	威力280，冲击波范围135%
		9	4	52	12	威力290，冲击波范围140%
		10	6	60	12	威力320，冲击波范围170%
连续射击	弓箭系	1	1	1	0	连射数+1
		2	2	9	0	连射数+2
可以连续射出箭矢		3	3	18	3	连射数+3
		4	5	30	3	连射数+4
箭筒容量	弓箭系	1	1	3	0	最大所持数+2
		2	1	12	0	最大所持数+4
增加最多可携带的箭矢数量		3	2	23	3	最大所持数+7
		4	3	36	3	最大所持数+10
		5	5	50	6	最大所持数+15
震撼箭	弓箭系	1	1	8	0	威力50
		2	1	14	0	威力65，冲击波范围105
		3	2	20	3	威力80，冲击波范围110
箭矢的着弹点将产生冲击波		4	2	27	3	威力95，冲击波范围115
		5	3	33	6	威力110，冲击波范围120
		6	3	40	6	威力125，冲击波范围125
		7	5	49	9	威力175，冲击波范围145
多重箭	弓箭系	1	1	15	0	同时发射数+1
		2	2	26	0	同时发射数+2
上方向蓄力射击与冲刺弓攻击将会附加多重射击效果		3	3	39	3	同时发射数+3
		4	5	53	3	同时发射数+4
淬毒锐锋	道具系	1	1	1	0	使用次数20次
		2	1	7	0	使用次数25次
箭矢与匕首将会附加毒效果（需要携带技能道具）		3	2	16	3	使用次数30次
		4	3	25	3	使用次数35次
		5	5	35	6	使用次数50次
副手匕首	道具系	1	1	4	0	装备次数3次
		2	1	10	0	装备次数4次
拿出匕首（需要携带技能道具）		3	2	19	3	装备次数5次
		4	2	30	3	装备次数6次
		5	3	46	6	装备次数9次
火蜥蜴之油	道具系	1	1	13	0	使用次数20次
		2	1	22	0	使用次数25次
箭矢与匕首将会附加火焰效果（需要携带技能道具）		3	2	33	3	使用次数30次
		4	3	44	3	使用次数35次
		5	5	57	6	使用次数50次
元素知识	辅助系	1	1	1	0	可以使用精灵魔法
		2	1	6	0	各属性精灵魔法造成伤害+20%
		3	1	11	3	各属性精灵魔法造成伤害+30%
		4	2	16	3	各属性精灵魔法造成伤害+40%
		5	2	21	6	各属性精灵魔法造成伤害+50%
用精灵之力进行攻击		6	2	26	6	各属性精灵魔法造成伤害+60%
		7	3	32	9	各属性精灵魔法造成伤害+70%
		8	3	37	9	各属性精灵魔法造成伤害+80%
		9	4	43	12	各属性精灵魔法造成伤害+90%
		10	5	50	12	各属性精灵魔法造成伤害+100%
强化靴子	辅助系	1	1	1	0	踢击获得相当于靴子防御力50%的攻击力加成
		2	1	7	0	踢击获得相当于靴子防御力75%的攻击力加成
		3	1	12	3	踢击获得相当于靴子防御力100%的攻击力加成
		4	2	17	3	踢击获得相当于靴子防御力125%的攻击力加成
		5	2	23	6	踢击获得相当于靴子防御力150%的攻击力加成
踢击的威力将获得换算自装备中靴子之防御力的额外攻击力加成		6	3	29	6	踢击获得相当于靴子防御力175%的攻击力加成
		7	3	35	9	踢击获得相当于靴子防御力200%的攻击力加成
		8	4	41	9	踢击获得相当于靴子防御力230%的攻击力加成
		9	4	47	12	踢击获得相当于靴子防御力260%的攻击力加成
		10	6	54	12	踢击获得相当于靴子防御力300%的攻击力加成
背刺	辅助系	1	1	5	0	从敌人背后进行的匕首攻击伤害+80%
		2	1	10	0	从敌人背后进行的匕首攻击伤害伤害+100%
		3	1	15	3	从敌人背后进行的匕首攻击伤害伤害+120%
		4	4	2	3	从敌人背后进行的匕首攻击伤害伤害+135%
		5	2	25	6	从敌人背后进行的匕首攻击伤害伤害+155%
提升从敌人背后进行匕首攻击时的威力		6	3	30	6	从敌人背后进行的匕首攻击伤害伤害+175%
		7	3	36	9	从敌人背后进行的匕首攻击伤害伤害+195%
		8	4	42	9	从敌人背后进行的匕首攻击伤害伤害+210%
		9	4	48	12	从敌人背后进行的匕首攻击伤害伤害+230%
		10	5	55	12	从敌人背后进行的匕首攻击伤害伤害+300%
减轻伤害	辅助系	1	1	9	0	在拉弓架势时的承受伤害-20%，击退抗性50
		2	1	18	0	在拉弓架势时的承受伤害-25%，击退抗性65
减轻拉弓时承受的伤害，且变得较不容易被击退		3	2	28	3	在拉弓架势时的承受伤害-30%，击退抗性75
		4	3	39	3	在拉弓架势时的承受伤害-35%，击退抗性80
		5	5	51	6	在拉弓架势时的承受伤害-50%，击退抗性83



培养倾向



相比其他物理系角色，精灵是典型的大器晚成型职业。在精灵的固有技能中，绝大部分的主力技能都是随等级提升而产生质变，因此她的战斗力几乎完全体现在技能的等级上，势必要等到后期技能点充足引发质变后才能发挥其真正的实力。

精灵的输出手段大致上可以分为弓箭、踢击、匕首和精灵魔法。弓箭是最有效率的杀敌手段，但是由于需要回收箭矢，因此不能作为长期输出手段。特别是想要温存箭矢杀BOSS时，面对杂兵和精英怪势必有些放不开手脚。匕首在一对一的环境下，是非常高效的秒杀输出手段，但有着对空弱且不能群攻的致命弱点。踢击的伤害比较低，虽然可以通过技能提升伤害，但比起弓箭和匕首仍然不够看，大部分时间是作为对空和回收箭矢来使用。精灵魔法的威力依存于INT，对于其他三种输出手段都为物理的精灵来说，势必还得额外准备一套提升魔法伤害的装备，而且精灵魔法的伤害除了在浅水区域和手握火炬时也不太好看。从结论来说，目前主流的培养倾向依然是纯弓流和弓匕混合流。纯弓流的思路是加满弓箭系的技能，在对BOSS战时能有非常抢眼的输出能力。但纯弓流最大的问题就是箭矢不够，回收出了问题时，下场非常悲催。相比之下，弓匕混合流虽然在弓矢的输出上稍落下风，但配合匕首的攻击做后盾，容错率高，路途上清怪效率也有保证。因此个人还是推荐往弓匕混合流方向培养。如果要以精灵魔法做主输出，不仅对环境依存大，没有堆魔攻的情况下伤害跟踢击的效率其实差不了多少，而且还不能针对BOSS种族配装，故不推荐。

弓匕混合流的作战思路归纳起来就是：对BOSS和群怪用弓箭，对落单杂兵和精英怪用匕首。先来谈谈匕首。加满“副手匕首”可以随时让精灵装备匕首多达9次，然后加满“背刺”能够让匕首的背击伤害提升至原本的4倍，再加上共通技能中加满“保养装备”能够理论上提升匕首的使用次数两倍，因此个人建议以上三个技能都是必满。每柄匕首理论上可攻击20次，背击时4倍伤害（考虑到超高的LUC成长率，很容易出暴击，时常都有6倍伤害），再加上可以装备9次，基本上任何关卡的杂兵都可以用匕首一路秒杀过去了。至于背击的方法也不难，靠近敌人后闪避，精灵会在空中越过敌人时自动转向，落地后直接攻击背部就好。攻击时注意观察闪避结束后的敌我距离，选择使用→+□和原地□来调整站位。对于比较灵活的精英怪，闪避也来不及绕背的话，建议改用滑踢，绕背速度更快。

接下来谈谈弓箭的输出。弓箭的核心技能是“多重箭”，俗称箭雨，每提升一级就能让上方蓄力射击多出一根箭矢，威力成倍提升，这就是所谓的质变技能。（虽然冲刺弓箭攻击也有多重射击效果，但没有蓄力穿透效果，就没什么优势了。）箭雨的飞行轨迹是先对空再落下，其全程都有攻击判定。在对BOSS战时，与BOSS保持零距离后射出满级的箭雨，共计5根箭矢在上升过程中就能瞬间全数命中BOSS，瞬间输出甚至超过匕首背击的效率。因此精灵在BOSS战中是主力DPS。“多重箭”自然是必满技能，而影响上方蓄力射击伤害的技能“强力射击”和“震撼箭”也是必满。此外满了这三个技能的情况下，面对大量杂兵时，一发箭雨落地后造成的冲击波范围和伤害也不可忽视，范围清场能力也变得优秀。而在不依靠匕首清理落单杂兵的情况下，空中对地面的蓄力射击也因为落地冲击波的关系，威力远远超过地面水平蓄力射击。精灵可以在空中不断左右闪避取消，调整位置持续进行蓄力射击。

“连续射击”虽然看起来能够提升精灵的瞬间输出，但实际上不仅大大消耗弓箭的耐久度，而且连射时威力会逐渐降低，第二发开始就无法使用蓄力射击。对于以蓄力射击为主输出方式的精灵来说，不学也罢。“箭筒容量”能够增加箭袋容量，的确非常有魅力，但弓匕混合流的技能点数非常紧张，建议只点到LV4，让总箭矢数达到20，平时再注意一下回收，基本够用。基于同样的顾虑，“强化靴子”不用加得太高，反正踢击也不是主输出手段；由于零距离射击必定高风险，“减轻伤害”的减伤效果也极富魅力，但此时不如重视其击退抗性的效果，选择LV2的最高效率来加；“火蜥蜴之油”和“淬毒锐锋”优势在于必定造成异常状态，但是属性伤害依存于魔攻，对于物理流精灵来说也不用加太高，择一加到LV2、LV3，关键时候用一下就好。

箭矢回收

精灵的箭矢攻击有次数限制，而消耗掉的箭矢就要从敌人身上打落回收，因此使用精灵的玩家有必要了解箭矢回收的原理。

首先大家来了解一下箭矢掉落的规则：1.当一个敌方单位被箭矢命中后，其中箭数量就会被系统记录下来（例如用一根蓄力箭同时贯穿3个敌人，那么3个敌人各自都会被记录1根）。如果继续用箭矢攻击，该数量就会不断累积，每个敌方单位的最大值为5。此时该敌方单位死亡，又或是遭到箭矢以外的攻击，那么其身上就会掉落等同于系统记录中箭数量的一个单位的箭矢（一个单位的箭矢不是指1根箭矢，而是指最多5根箭矢作为一个单位掉落）。然后精灵接触该箭矢，就能进行等量回收。2.在精灵所持箭矢不满最大值的情况下，用箭矢以外的招式攻击敌方单位，那么即使是没有中箭的敌方单位，也会以1次1根的频率持续掉落箭矢。3.当一个场景有三个单位的箭矢未被回收时，敌人将暂时停止掉落箭矢，直到已有箭矢被回收或是自然消失。

了解了规则以后，我们来分析其中的细节：首先，系统记录的每个单位最大中箭数为5，假设对BOSS射了10箭再去打落箭矢，那么一次性掉落的也只有5根，其余5根就会成为损失。其次，会打落箭矢的攻击判定为箭矢以外的所有攻击，例如队伍中伙伴的攻击，甚至是箭矢落地造成的冲击波也均在此列。再者，当精灵持箭不满最大值时，未被射击的敌人也会掉落箭矢。由以上三点可知，在混战当中，如果对敌人造成的箭矢伤害不是瞬间大量输出，那么箭矢很可能会以1根为一个单位，被伙伴清理杂兵时打落在其余地方。如果精灵玩家没有注意到这一点，那么在地面产生三个单位的箭矢未被回收前，之后所有的攻击都会造成箭矢白白损失。这也是很多精灵玩家在BOSS战时忽然发现自己箭矢大量消失得不到回收的根本原因。因此精灵玩家平时一定要养成优先回收箭矢的好习惯，只要看到箭矢掉落，不管是多少，一定要立刻回收。作为主力必满技能的箭雨一次性可以对BOSS瞬间输出5根箭矢的伤害，此时立刻打落箭矢回收的话，必定掉落的也是5根为一个单位的箭矢，百分之百能够让损失率变为零。

顺便一说，当组队时队伍中有复数精灵存在的情况下，同场景箭矢掉落容许单位也会提升，因此精灵不妨多多与同职业组队。

矮人



固有操作

招式	操作	详细
斧攻击	□	连续输入可发动4次斩击，最后一斧有5次判定，徒手时招式基本不变，习得固有技能“狂乱”后在最后一击前可追加连续的斧击
强化体魄	□长按	长按直到全身闪光，可在一定时间内减轻伤害
跳跃	×	–
强攻击	○	将武器插入地面的大威力攻击，伴有范围性的冲击波，但发招后武器会脱手，习得固有技能“雷神之锤”后可追加带气绝效果的雷电
闪避	R	–
冲刺攻击	冲刺中□	利用冲刺的惯性以肘击撞飞敌人，击倒值较高，徒手时招式不变
抓住	↑+□	抓住面前敌人或物体，空中同样可以发动，徒手时招式不变，在此前提下方能施展后续的摔掷
身体撞击	空中□或←/→+□	张开双臂、伸展躯体从空中下压，徒手时招式不变
落下攻击	空中↓+□	向正下方快速下落的同时翻滚攻击，带有多段判定，可攻击倒地的敌人，徒手时招式不变
滑翔攻击	二段跳后+×	习得固有技能“飞鹰俯冲”才能使用，滑翔一段距离且在下落时有伤害判定，升到LV2以上在滑翔的过程中会自动投掷炸弹
摔掷	（抓住）□	将抓住的敌人或物体朝水平方向扔出去
上方摔掷	（抓住）↑+□	将抓住的敌人或物体朝正上方扔出去
空中摔掷	（抓住并跳起）□	跳起将抓住的敌人或物体朝斜下方扔出去，习得固有技能“巨力摔掷”后目标落地时会产生冲击波
空中抓住落下攻击	（空中抓住后）↓+□	与抓住的敌人一起翻滚下落，并将目标砸在地面上，只有在空抓成功时才能发动

固有技能

名称／效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
巨力摔掷	攻击系	1	1	1	0	摔掷伤害+20%
		2	1	6	0	摔掷伤害+30%，冲击波范围105%
		3	1	11	3	摔掷伤害+40%，冲击波范围110%
		4	2	16	3	摔掷伤害+50%，冲击波范围115%
		5	2	22	6	摔掷伤害+60%，冲击波范围120%
强化摔掷威力，向下投掷时会发生冲击波		6	3	28	6	摔掷伤害+75%，冲击波范围125%
		7	3	34	9	摔掷伤害+90%，冲击波范围130%
		8	4	40	9	摔掷伤害+105%，冲击波范围135%
		9	4	47	12	摔掷伤害+120%，冲击波范围140%
		10	5	55	12	摔掷伤害+150%，冲击波范围180%
凶器之拳	攻击系	1	1	1	0	徒手攻击伤害+20%
		2	1	7	0	徒手攻击伤害+40%
		3	1	12	3	徒手攻击伤害+60%
		4	2	18	3	徒手攻击伤害+80%
		5	2	23	6	徒手攻击伤害+100%
徒手攻击威力强化		6	3	29	6	徒手攻击伤害+120%
		7	3	35	9	徒手攻击伤害+140%
		8	4	41	9	徒手攻击伤害+160%
		9	4	48	12	徒手攻击伤害+180%
		10	5	56	12	徒手攻击伤害+250%
飞鹰俯冲	攻击系	1	1	3	0	可进行滑翔攻击
		2	1	10	0	滑翔攻击中投掷3个炸弹，爆炸威力60
二段跳后按×键可进行滑翔攻击并投掷炸弹		3	2	19	3	滑翔攻击中投掷4个炸弹，爆炸威力70
		4	3	30	3	滑翔攻击中投掷5个炸弹，爆炸威力80
		5	5	42	6	滑翔攻击中投掷6个炸弹，爆炸威力90
雷神之锤	攻击系	1	1	9	0	威力120，雷电3发，雷电威力36
		2	1	17	0	威力130，雷电5发，雷电威力39
强化在地上按○键发动“强攻击”时的威力，并伴随雷电攻击，一定几率令敌人气绝		3	2	27	3	威力140，雷电7发，雷电威力42
		4	3	39	3	威力155，雷电9发，雷电威力47
		5	5	53	6	威力180，雷电12发，雷电威力55
狂乱	攻击系	1	3	15	0	威力30，持续时间1.5秒
		2	1	25	0	威力36，持续时间2.0秒
在地面连打□键可发动猛烈的连续攻击		3	2	36	3	威力42，持续时间2.5秒
		4	3	48	3	威力48，持续时间3.0秒
		5	5	60	6	威力60，持续时间4.0秒
炸弹袋	道具系	1	1	1	0	使用次数4
		2	1	8	0	使用次数6
可以取出炸弹（需要携带技能道具）		3	2	20	3	使用次数8
		4	3	33	3	使用次数10
		5	5	46	6	使用次数15
炸弹桶	道具系	1	1	1	0	使用次数3
		2	1	8	0	使用次数4
可以设置炸药桶（需要携带技能道具）		3	2	20	3	使用次数5
		4	3	33	3	使用次数6
		5	5	46	6	使用次数9
熔岩手镯	道具系	1	1	10	0	使用次数3，持续时间15秒，燃烧状态几率10%
		2	1	17	0	使用次数4，持续时间18秒，燃烧状态几率15%
一定时间攻击附带火炎和爆炸效果（需要携带技能道具）		3	2	25	3	使用次数5，持续时间21秒，燃烧状态几率20%
		4	3	34	3	使用次数6，持续时间25秒，燃烧状态几率25%
		5	5	45	6	使用次数12，持续时间35秒，燃烧状态几率50%
火焰专精	道具系	1	1	14	0	火焰属性伤害+20%
		2	1	19	0	火焰属性伤害+25%
		3	1	24	3	火焰属性伤害+30%
		4	2	29	3	火焰属性伤害+35%
		5	2	34	6	火焰属性伤害+40%
物理攻击追加火焰属性伤害提升威力		6	3	39	6	火焰属性伤害+50%
		7	3	44	9	火焰属性伤害+60%
		8	4	49	9	火焰属性伤害+70%
		9	4	54	12	火焰属性伤害+80%
		10	5	59	12	火焰属性伤害+100%
珠宝狂人	辅助系	1	1	1	0	HP回复量+2
		2	1	6	0	HP回复量+3
		3	1	11	3	HP回复量+4
		4	2	16	3	HP回复量+5
		5	2	21	6	HP回复量+6
捡到分数道具时回复HP		6	2	26	6	HP回复量+7
		7	3	32	9	HP回复量+8
		8	3	38	9	HP回复量+9
		9	4	45	12	HP回复量+10
		10	5	51	12	HP回复量+15
石肤化	辅助系	1	1	5	0	强化时受到伤害-20%
		2	1	13	0	强化时受到伤害-25%
长按□键强化体魄时受到的伤害减轻		3	2	22	3	强化时受到伤害-30%
		4	3	33	3	强化时受到伤害-35%
		5	5	46	6	强化时受到伤害-50%
韧性	辅助系	1	1	12	0	承受伤害量30
		2	1	20	0	承受伤害量45
承受一定量以内的伤害不会硬直		3	2	30	3	承受伤害量60
		4	3	41	3	承受伤害量80
		5	5	54	6	承受伤害量120



培养倾向



矮人拥有全职业中最高的腕力和体格，物理抗击打能力堪称最强，不过移动速度不快、魔防最差的弱点也比较明显。矮人是三位近战型物理职业中最不怕武器脱手的，徒手时招式基本不变，再加上独有的摔掷，令其在杂兵战之中能有效形成面杀，且能轻松打断法师的咏唱，大部分BOSS战场景中预留的那块石头就是给矮人度身准备的。

由于实用技能消耗的点数都不少，故矮人在技能点方面显得有些吃紧，而且在杂兵战和BOSS战时的战术有较大的区别。面对大量杂兵时空中摔掷是最好的面杀伤招式，故"巨力摔掷"推荐升满，LV10的冲击波可以波及到大半个屏幕范围内的敌人，对于矮人最讨厌的魔法系单位，纵使是最高难度震两下也足以干掉，非常强力。不过由于摔掷无法抓住普通状态的精英怪，故等清掉魔法单位后应以满级的"狂乱"进行地面连打形成有效的伤害输出，高速攻击配合"石化"或"冰冻"特性的武器可以很好地限制敌人，而且此招在发动过程中可以通过按住←/→键令矮人边连打边移动，扩大攻击范围，并不像战士的"剑刃风暴"那样是定点招式。"雷神之锤"则是BOSS战中的利器，同样建议升满，12发雷电的范围非常广，而且20%的气绝几率颇为可观，甚至部分BOSS都不能幸免，配置两把武器能实现雷神之锤二连发，凭借强化道具的辅助可以一举爆发伤害。这招在平时面对大量精英怪或法师职业时也可以果断发动，有极强的控场能力。虽然矮人在武器脱手后出招不受影响，而且可以凭借摔掷在战斗中不落下风，但是无法获得武器的特效加成，在后期装备精良时区别越发明显，以地面□键的连打攻击为例，提升徒手攻击伤害的"凶器之拳"纵使升到满级也不及有伤害加成和追加属性伤害的武器威力大。SP不如留给共通技能"灵巧之手"，而且主动按○键比受创后武器脱手时的冷却时间短，BOSS战中的徒手阶段用摔掷或百裂拳适当过度即可，很快就能再次发动二连雷神之锤。至于"飞鹰俯冲"优缺点都很明显，优点是滑翔距离长、便于快速脱离危险区域，且投掷的炸弹不消耗库存，但是落地时的硬直非常大且无法用闪避取消，而且在联机时由于"拖版"效果明显，容易给其他玩家造成困扰。是否学习玩家们可自行斟酌。

道具系技能中优先要升满的是"火焰专精"，其能稳定提升矮人的各种物理攻击威力，非常超值。"熔岩手镯"的爆炸判定和燃烧伤害对于矮人的连打攻击加成明显，对于弱点是火焰属性的BOSS，此招配合连续斧击的伤害输出比雷神之锤更佳，可适当学习。"炸弹袋"和"炸弹桶"则略有些尴尬，炸弹的数量多、出手快，炸药桶的威力大、范围广，但由于都是携带道具型技能，跟雷神之锤连发战术相矛盾且不受共通技能中"保养装备"的辅助效果，虽具有不错的爆发力但持久性比较成问题。如果玩家决定使用爆炸流，就要把共通技能中的"额外口袋"和"灵巧之手"都升满，以争取在BOSS战中加快投掷的节奏来堆积伤害，但一场战斗过后就基本得更换行囊。相比之下还是雷神之锤流更为持久稳定，而且不会遭遇炸弹落水哑火的尴尬。

辅助系技能的取舍就没那么纠结了，"石肤化"和"韧性"都直接升满。矮人虽然不能防御，但长按□键的强化只需1秒钟就能发动，即当场景中出现敌人刷新的语音提示时按住按键，待其登场时强化就已经发动，效果持续长达30秒。零消耗的强化体魄配合前面提到的石化皮肤和坚韧肉体技能，能进一步提升矮人的抗击打能力。"珠宝狂人"虽然比共通技能中"金币治疗"的性价比更高，但一来不能像食物那样突破HP上限，二来矮人没有太多的SP盈余，建议还是放弃，把SP留给扩充行囊容量的"额外口袋"，不走爆炸流的矮人行囊比较空，多带一个血瓶就足以解决HP的回复问题。

暴力摔掷

摔掷是矮人的魅力之一，除了精英怪和极少数敌人外（如盗贼、泥怪），任你天上飞的、地下跑的都能抓住，可谓霸气十足。精英怪在陷入气绝、石化和冻结的异常状态时可以被抓住，故摔掷的适用范围非常广，大部分杂兵都能凭此中断其行动，在BOSS战中也需适当运用，以快速清掉没被雷神之锤波及到的杂兵，减少它们的干扰。抓住的有效判定距离比目测的要长一些，无论投掷的是物体还是敌人，都能对飞行路线上的目标造成伤害，当敌人撞到版边时会反弹，掌握好时机和位置的话，可以跳起、抓住、再度扔出，如此反复，伤害虽不高但娱乐性很强。在地面的水平和上方摔掷无法引发"巨力摔掷"技能的冲击波，惟有把敌人砸向地面的空中摔掷在目标落地时才能触发冲击波，高等级的冲击波击倒值颇为不俗，一下能震倒一片，配合"熔岩手镯"技能效果还能附加火焰属性，实用性极强，而且由于自身处在空中，安全性也相对较高。矮人的装备中"摔掷伤害上升"、"摔掷时一定几率引发爆炸"都是非常实用的特性。另外值得一提的是被抓住的敌人属于"倒地+空中"双重状态，在装备方面提升"对倒地敌人伤害"和"对空中敌人伤害"都能进一步增加摔掷的威力。





巫师

固有操作

招式	操作	详细
魔法射击	□	对前方的法杖魔法攻击，攻击速度慢
跳跃	×	–
空中浮游	二段跳后+×	可浮游在空中一段较长的时间，浮游时间结束、落地或发动攻击后都会结束浮游，长按×可提升浮游高度，需学会固有技能“浮游术”
小魔法	○	发射魔法弹，种类随法杖的属性发生变化
大魔法	○长按	发射直线型魔法，种类随法杖的属性发生变化
传送术	R	传送一段距离，长按R键可持续消耗法术进行长距离传送（需要共通技能“闪避”的支持），传送期间不会受到伤害
冲刺攻击	冲刺中□	可以把人撞飞
上方魔法射击	↑+□	对空的法杖魔法攻击，攻击速度慢
空中小魔法射击	空中□	在空中发动的向下攻击的法杖魔法攻击，一次腾空动作后最多可攻击4次
魔法飞弹	空中□长按	发射三颗追踪的魔法弹
快速落地	空中↓长按	以很快的速度垂直落地
对空魔法	↑+○	发动离自身较近的对空魔法，种类随法杖的属性发生变化
地上魔法	↓+○	发动对地魔法，异常属性附加率高，种类随法杖的属性发生变化
空中小魔法	空中○	在空中发动向下攻击的魔法，种类随法杖的属性发生变化
空中大魔法	空中○长按	在空中发动向下攻击的大威力魔法，种类随法杖的属性发生变化
空中侧向魔法	空中↑+○	在空中发动水平攻击的魔法，种类随法杖的属性发生变化
空中侧向大魔法	空中↑+○长按	在空中发动水平攻击的大威力魔法，种类随法杖的属性发生变化
回复MP	□长按	回复MP，长按□时可移动

固有技能

名称 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
专心致志	辅助系	1	1	1	0	MP充能速度+10%
		2	1	6	0	MP充能速度+14%
		3	1	11	3	MP充能速度+18%
		4	2	16	3	MP充能速度+22%
		5	2	21	6	MP充能速度+26%
MP充能速度上升		6	3	27	6	MP充能速度+30%
		7	3	33	9	MP充能速度+34%
		8	4	39	9	MP充能速度+38%
		9	4	45	12	MP充能速度+42%
		10	5	51	12	MP充能速度+50%
萃取魔力	辅助系	1	1	1	0	MP回复量+5
		2	1	7	0	MP回复量+7
		3	1	13	3	MP回复量+9
法杖魔法攻击命中敌人时回复MP		4	2	19	3	MP回复量+11
		5	2	26	6	MP回复量+13
		6	3	34	6	MP回复量+15
		7	4	42	9	MP回复量+20
精神吸收	辅助系	1	1	4	0	MP回复量+15
		2	1	10	0	MP回复量+18
击倒敌人时回复MP		3	2	17	3	MP回复量+21
		4	3	25	3	MP回复量+24
		5	5	35	6	MP回复量+30
提升魔力点数	辅助系	1	1	9	0	MP最大值+30
		2	1	18	0	MP最大值+50
MP最大值增加		3	2	28	3	MP最大值+70
		4	3	38	3	MP最大值+100
		5	5	49	6	MP最大值+150
火焰护盾	辅助系	1	1	8	0	使用次数3次，持续15秒，造成伤害+20%
		2	2	24	3	使用次数5次，持续20秒，造成伤害+30%，效果范围150%
召唤一个不断向左右发射火球的结界（需要携带技能道具）		3	5	40	6	使用次数7次，持续30秒，造成伤害+50%，效果范围200%
烈焰术	攻击系	1	1	1	0	使用次数3次，威力25
		2	1	6	0	使用次数4次，威力30
召唤长时间燃烧的火墙（需要携带技能道具）		3	2	12	3	使用次数5次，威力35
		4	3	20	3	使用次数6次，威力40
		5	5	29	6	使用次数9次，威力50
风暴术	攻击系	1	1	1	0	使用次数3次，威力10
		2	1	7	0	使用次数3次，威力12
		3	2	14	3	使用次数4次，威力14
召唤攻击范围较大的龙卷风（需要携带技能道具）		4	2	22	3	使用次数4次，威力16
		5	3	31	6	使用次数5次，威力18
		6	3	41	6	使用次数6次，威力20
		7	5	52	9	使用次数9次，威力25
烈焰爆发	攻击系	1	1	3	0	使用次数3次，威力30
		2	1	9	0	使用次数3次，威力35
		3	2	16	3	使用次数4次，威力39
召唤大量火球攻击前方短距离内的敌人（需要携带技能道具）		4	2	23	3	使用次数4次，威力44
		5	3	32	6	使用次数5次，威力45
		6	3	43	6	使用次数6次，威力50
		7	5	56	9	使用次数9次，威力60
闪电强击	攻击系	1	1	7	0	使用次数3次，威力40
		2	1	12	0	使用次数3次，威力46
		3	1	17	3	使用次数3次，威力52
		4	2	22	3	使用次数4次，威力58
		5	2	28	6	使用次数4次，威力64
召唤闪电群（需要携带技能道具）		6	3	34	6	使用次数4次，威力70
		7	3	40	9	使用次数5次，威力76
		8	4	46	9	使用次数5次，威力82
		9	4	53	12	使用次数5次，威力88
		10	5	60	12	使用次数7次，威力110
陨石术	攻击系	1	3	15	0	使用次数3次，威力1200，陨石数3个
		2	4	30	3	使用次数3次，威力1350，陨石数4个
召唤威力巨大的陨石，咏唱时间长（需要携带技能道具）		3	5	50	6	使用次数3次，威力1500，陨石数5个
创造魔像	特殊系	1	1	1	0	木魔像等级为玩家等级50%
		2	1	8	0	木魔像等级为玩家等级60%，强化上限1次
用法杖魔法攻击木箱或木栅栏可以将其变为木魔像		3	2	16	3	木魔像等级为玩家等级70%，强化上限2次
		4	3	25	3	木魔像等级为玩家等级80%，强化上限3次
		5	5	36	6	木魔像等级为玩家等级100%，强化上限3次
浮游术	特殊系	1	1	1	0	浮游时间2秒，空中小魔法造成伤害+20%
		2	3	14	0	浮游时间3秒，空中小魔法造成伤害+35%
追加空中浮游的能力，并且空中小魔法的威力上升		3	5	29	3	浮游时间4秒，空中小魔法造成伤害+50%
缓速术	特殊系	1	1	5	0	使用次数4次，减速60%，持续10秒
		2	1	11	0	使用次数5次，效果范围105%，减速65%，持续15秒
召唤减速结界（需要携带技能道具）		3	2	18	3	使用次数6次，效果范围110%，减速70%，持续20秒
		4	2	26	3	使用次数7次，效果范围120%，减速75%，持续25秒
		5	4	35	6	使用次数9次，效果范围130%，减速85%，持续30秒
灭杀术	特殊系	1	1	13	0	使用次数3次
		2	1	21	0	使用次数4次
释放即死效果的魔法，对BOSS无效（需要携带技能道具）		3	2	30	3	使用次数5次
		4	3	39	3	使用次数6次
		5	5	48	6	使用次数9次



培养倾向



标志性的法系职业，丰富而强大的魔法攻击是其魅力所在。巫师的特点在于强力的魔法攻击，大范围的魔法攻击配合巫师强大的魔法攻击力，使其成为了不折不扣的杂兵杀戮机。

法系职业的不少固有技能在习得后会获得一本法术书，法术书是需要装备在身上后才能使用的（技能道具），因此对于巫师和女法师来说，身上的装备栏数量就要保证尽可能地多，这样才能最大程度地装备各种法术书以发挥他们的真正实力。法术书每本都有使用次数的限制，因此在攻略迷宫时大多数时候都会留到BOSS战时再用，一般的战斗就需要用到普通的魔法攻击。对于法系职业来说，获得的武器分为火焰、冰霜、雷电三种属性，不同属性的法杖能使用的魔法、魔法的攻击方式和攻击距离等都有一定区别，熟悉以及活用各种属性的法杖在战斗中是尤为重要的，比如在水地形较多的关卡里就尽量不要使用火焰属性法杖参战，自身实力较弱时就不要冲到敌群中去使用雷海之类的。下面简单介绍一下不同属性的法杖在使用上的区别。

火焰属性法杖：重视攻击力的法杖，比较好用的招式是空中大魔法，巨大的火球砸向地面后还会发生爆炸，可对敌人造成多次攻击判定不说威力也很大。由于这招需要在空中发动，一般来说离敌人的位置较远，发射火球后还可以通过二段跳以及空中闪避来调整自身的位置来决定继续攻击还是闪避或换位，安全系数很高。对空魔法的攻击高度是三种法杖中最低的，持续时间较长。总体来说火焰属性法杖的MP消耗量为中等，大部分攻击能给敌人附加燃烧状态。需要注意的是，水是火魔法的克星，在有水的地形里，火焰属性法杖的部分招式使用后会立即熄灭，火球碰到水后也不会发生爆炸。

冰霜属性法杖：大部分招式跟火焰属性法杖类似，不过攻击力大打折扣，但好处在于冰霜属性法杖大部分攻击能给敌人附加冻结状态，一些空中的敌人在被冻结后会跌落地面，为对空能力较差的一些物理型职业提供攻击机会。冰霜属性法杖的MP消耗量较低，让玩家有更多的攻击机会，从而保证了自身的安全。

雷电属性法杖：与前两种属性法杖区别较大，大部分魔法的攻击距离都很长，而且能贯穿敌人，在对付群怪时有很大的优势。空中大魔法是以自身为中心向四周放出雷海，攻击范围较大，但是比较考验角色的走位，由于使用这招时玩家需要靠近敌人，因此收益和风险是并存的。对空魔法的攻击高度是三种法杖中最高的，可以攻击到整个屏幕的高度，不过持续时间最短。需要注意的是雷电属性法杖的MP消耗非常高，要随时注意MP回复。



再来说说作为职业特色的法术书，巫师能学会的法术书以攻击性魔法为主，“烈焰爆发”的攻击距离较短，但攻击力不容小觑，大量火球全部命中敌人时能对其造成很高的伤害，当然想要全中得找一个目标大且不怎么乱动的敌人，比如海怪。“风暴术”是巫师清杂兵的利器，虽然攻击力不算高，但攻击范围大且持续时间长，部分被攻击的敌人会不停做出受创动作，保证了我方安全的同时也创造了攻击机会。“陨石术”是超大威力的陨石魔法，不过相对地咏唱时间非常长，由于咏唱途中被攻击就会取消咏唱，因此即便是在动作缓慢的BOSS面前也不容易使用出来，不过一旦使用出来后会对敌人造成毁灭性的打击，将该技能升满后最多可砸落5颗陨石，可使长时间的咏唱获得更高的价值。其他诸如烈焰术、闪电强击等法术书与属性法杖使用的法术区别不大，因此不推荐；缓速术效果明显，并且对BOSS也有效果，是否需要为了保证一定程度的安全而占用一个装备栏就看玩家自己的喜好了；即死魔法很好用，但面对成批出现的敌人，最大9次的使用次数就显得有点杯水车薪了。

除了法术书，其他的固有技能也是增强自身的关键，其中提升MP充能速度的“专心致志”和增加MP最大值的“提升魔力点数”尤为重要，这保证了巫师在战斗中的续航能力，不过“专心致志”后期所需技能点数较多，不建议加满，LV6左右比较合适。“浮游术”也是非常重要的技能，不但可以追加浮游能力让走位变得更加灵活，增加空中小魔法的威力也大大提升了自身的攻击效率，这里有个小技巧，浮游时使用攻击后会立即结束浮游时间，之后就可以使用空中闪避或长按↓返回地面进行其他动作了。“萃取魔力”和“精神吸收”都是额外回复MP的手段，单刷混沌迷宫时可以考虑将其等级提升到较高水准，否则只点一级足矣。“创造魔像”的用意是召唤伙伴以弥补巫师的物理DPS缺陷，不过AI的智商较低，在高难度游戏下很难发挥应有的作用，建议放弃。

MP回复

巫师和女法师两个法系职业的特殊动作。该职业在使用任何法杖魔法都会消耗MP，当MP不足时就无法放出法杖魔法，因此就需要对MP进行回复。游戏中回复MP的方法很简单，只需长按□键即可，并且在回复MP的同时还可以进行移动，一定程度上保证了角色的安全。在本作中，男、女法师虽说是专职的魔法攻击手，但MP的上限实际上并不高，不算装备的加成，最多也就只有450的上限，在战斗中用上几个蓄力魔法就见底了，因此在战斗时要随时注意自身的MP并找到一切安全时间点进行回复。当然，除了普通的回复方式外，也可以通过学习固有技能来增加回复MP的方式和效率，不过是否将技能点投入到这里面，主要还是看玩家对于职业的定位以及自身的喜好。



女法师

固有操作

招式	操作	详细
魔法射击	□	对前方的法杖魔法攻击，攻击速度慢
跳跃	×	–
空中浮游	二段跳后+×	可浮游在空中一段较长的时间，浮游时间结束、落地或发动攻击后都会结束浮游，长按×可提升浮游高度，需学会固有技能“浮游术”
小魔法	○	发射魔法弹，种类随法杖的属性发生变化
大魔法	○长按	发射直线型魔法，种类随法杖的属性发生变化
传送术	R	传送一段距离，长按R键可持续消耗法术进行长距离传送（需要共通技能“闪避”的支持），传送期间不会受到伤害
冲刺攻击	冲刺中□	可以把人撞飞
上方魔法射击	↑+□	对空的法杖魔法攻击，攻击速度慢
空中小魔法射击	空中□	在空中发动的向下攻击的法杖魔法攻击，一次腾空动作后最多可攻击4次
魔法飞弹	空中□长按	发射三颗带追踪属性的魔法弹
快速落地	空中↓长按	以很快的速度垂直落地
对空魔法	↑+○	发动离自身较近的对空魔法，种类随法杖的属性发生变化
地上魔法	↓+○	发动对地魔法，异常属性附加率高，种类随法杖的属性发生变化
空中小魔法	空中○	在空中发动向下攻击的魔法，种类随法杖的属性发生变化
空中大魔法	空中○长按	在空中发动向下攻击的大威力魔法，种类随法杖的属性发生变化
空中侧向魔法	空中↑+○	在空中发动水平攻击的魔法，种类随法杖的属性发生变化
空中侧向大魔法	空中↑+○长按	在空中发动水平攻击的大威力魔法，种类随法杖的属性发生变化
回复MP	□长按	回复MP，长按□时可移动

固有技能

名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
精神吸收	辅助系	1	1	1	0	MP回复量+15
		2	1	6	0	MP回复量+18
		3	1	11	3	MP回复量+21
		4	2	16	3	MP回复量+24
		5	2	21	6	MP回复量+27
击倒敌人时候回复MP		6	3	27	6	MP回复量+30
		7	3	33	9	MP回复量+34
		8	4	39	9	MP回复量+38
		9	4	45	12	MP回复量+42
		10	5	50	12	MP回复量+50
萃取魔力	辅助系	1	1	1	0	MP回复量+5
		2	1	7	0	MP回复量+7
		3	2	13	3	MP回复量+9
法杖魔法攻击命中敌人时回复MP		4	2	19	3	MP回复量+11
		5	3	26	6	MP回复量+13
		6	3	34	6	MP回复量+15
		7	5	42	9	MP回复量+20
专心致志	辅助系	1	1	4	0	MP充能速度+10%
		2	1	10	0	MP充能速度+14%
MP充能速度上升		3	2	17	3	MP充能速度+18%
		4	3	25	3	MP充能速度+22%
		5	5	35	6	MP充能速度+30%
魔力点数提升	辅助系	1	1	9	0	MP最大值+30
		2	1	18	0	MP最大值+50
MP最大值增加		3	2	28	3	MP最大值+70
		4	3	38	3	MP最大值+100
		5	5	49	6	MP最大值+150
冰牢术	辅助系	1	1	1	0	使用次数5次，威力50，持续8秒
		2	3	14	3	使用次数7次，威力63，持续12秒
召唤带攻击判定的冰柱，冰柱可以阻挡部分敌人通过，敌人靠近冰柱会造成减速效果（需要携带技能道具）		3	5	30	6	使用次数9次，威力75，持续20秒
防护术	辅助系	1	1	5	0	使用次数3次，持续20秒，承受伤害减少25%
		2	1	13	0	使用次数3次，持续24秒，承受伤害减少30%
为全队附加降低伤害和受到攻击不会产生硬直的魔法盾（需要携带技能道具）		3	2	22	3	使用次数4次，持续28秒，承受伤害减少35%
		4	3	33	3	使用次数4次，持续32秒，承受伤害减少40%
		5	5	45	6	使用次数5次，持续40秒，承受伤害减少50%
重力术	辅助系	1	1	11	0	使用次数3次，威力10，持续5秒，吸引力400
		2	3	24	0	使用次数5次，威力16，持续10秒，吸引力750
召唤带攻击判定的重力场（需要携带技能道具）		3	5	35	3	使用次数8次，威力25，持续15秒，吸引力1200

名称 / 效果	系统	技能LV	必要技能点	必要LV	必要同系技能LV	详细
雷云术	攻击系	1	1	1	0	使用次数3次，威力80，持续20秒，攻击间隔60帧
		2	1	6	0	使用次数3次，威力92，持续22秒，攻击间隔57帧
		3	2	12	3	使用次数4次，威力104，持续24秒，攻击间隔54帧
召唤一小片雷云，雷云会在存在的时间里自动移动并发射落雷（需要携带技能道具）		4	2	18	3	使用次数4次，威力116，持续26秒，攻击间隔51帧
		5	3	25	6	使用次数5次，威力128，持续28秒，攻击间隔48帧
		6	3	32	6	使用次数5次，威力140，持续30秒，攻击间隔45帧
		7	5	41	9	使用次数7次，威力160，持续32秒，攻击间隔42帧
落石术	攻击系	1	1	7	0	使用次数5次，威力350
		2	1	13	0	使用次数5次，威力420
		3	2	20	3	使用次数6次，威力490
召唤巨石对前方所有目标造成一次大伤害（需要携带技能道具）		4	2	27	3	使用次数6次，威力560
		5	3	35	6	使用次数7次，威力665
		6	3	44	6	使用次数7次，威力770
		7	5	53	9	使用次数9次，威力875
暴雪术	攻击系	1	1	14	0	使用次数3次，威力35，持续4秒
		2	1	23	0	使用次数3次，威力40，持续5秒
召唤暴风雪攻击全屏敌人，暴风雪带冻结效果（需要携带技能道具）		3	2	34	3	使用次数4次，威力42，持续6秒
		4	3	46	3	使用次数4次，威力44，持续7秒
		5	5	58	6	使用次数5次，威力50，持续10秒
操控骷髅	特殊系	1	1	1	0	骷髅战士等级为玩家等级50%，最多存在1个
		2	1	8	0	骷髅战士等级为玩家等级60%，最多存在2个
用法杖魔法攻击骸骨可以将其变为骷髅战士		3	2	16	3	骷髅战士等级为玩家等级70%，最多存在2个
		4	3	25	3	骷髅战士等级为玩家等级80%，最多存在3个
		5	5	36	6	骷髅战士等级为玩家等级100%，最多存在4个
浮游术	特殊系	1	1	1	0	空中小魔法造成伤害+20%
		2	3	14	0	空中小魔法造成伤害+35%
追加空中冲刺的能力，并且空中小魔法的威力上升		3	5	29	3	空中小魔法造成伤害+50%
造食术	特殊系	1	1	3	0	使用次数5次，生成食物4个
		2	1	9	0	使用次数5次，生成食物5个
在自身周围变出食物（需要携带技能道具）		3	2	17	3	使用次数7次，生成食物6个
		4	2	26	3	使用次数7次，生成食物7个
		5	4	35	6	使用次数9次，生成食物8个
诅咒	特殊系	1	1	6	0	使用次数5次，魔法发动数1
		2	3	16	0	使用次数7次，魔法发动数2
将敌人变成青蛙（需要携带技能道具）		3	5	31	3	使用次数9次，魔法发动数3
石化术	特殊系	1	1	15	0	使用次数3次，持续5秒
		2	1	22	0	使用次数3次，持续6秒
		3	2	29	3	使用次数4次，持续7秒
石化广范围的敌人（需要携带技能道具）		4	2	36	3	使用次数4次，持续8秒
		5	3	43	6	使用次数5次，持续9秒
		6	3	51	6	使用次数5次，持续10秒
		7	5	60	9	使用次数7次，持续15秒

培养倾向



俏皮的女法师除了拥有傲人的身材，其强大的辅助能力也备受玩家的亲睐，在挑战高难度常规迷宫或混沌迷宫时带上一位女法师伙伴，能让战斗变得更加轻松、安全。

同样作为法系职业，女法师在进攻能力上稍显弱势，不过其辅助能力绝对与她的外表一样受人喜爱。两个法系职业的主要区别在于固有技能，因此关于法杖魔法的相关介绍就不再提及（详情参见巫师部分），这里主要来说说各种法术书的效果。“冰牢术”是单刷神技，冰柱的攻击力虽然不高，但附带减速效果和阻挡敌人的能力让女法师获得了极大的安全保障，站在两块冰柱之间可以非常安全地躲过大部分近战型敌人的进攻；“防护术”是人见人爱的技能，也是女法师必点满的技能之一，让己方全体减少50%的伤害这一点就已经值回票价，再加上受到攻击不会产生硬直的效果，瞬间让大部分BOSS极具威胁的招式失去效果，推倒BOSS变得更加安全、迅捷；“重力术”也是非常好用的技能，满级后吸附力很强，敌人很难从重力场里逃脱，并且重力场还能对敌人造成持续伤害，将敌人聚集在重力场里也能配合队友使用范围攻击技能；“落石术”有较高的攻击力，缺点在于只造成一次攻击，不过对于自身攻击力偏低的女法师来说还是可以用来打打BOSS的；“暴雪术”是清小怪神技，全屏攻击不说还附带冻结效果，使用次数较少是其最大的缺陷，在需要连战的情况下尽量在每个行囊里都装备一本；“造食术”在作为纯辅助时可以点满，这样一来就再也不用担心没血了；“诅咒”和“石化术”用来对付精英怪效果不错，被变成青蛙和被石化的敌人会暂时失去攻击能力，趁这个机会将其快速解决掉。“雷云术”召唤出的雷云由于行动轨迹无法操控，因此不建议学习。提升MP充能速度和增加MP最大值的技能可以点满，如果走团战辅助路线可以无视那两个额外回复MP的技能，如果走单刷路线可以适当升几级。



迷宫冒险



完成在城镇中的准备后，就要准备进入迷宫进行冒险了。从马厩或城门进入迷宫选择界面，输入←/→即可选择即将前往的迷宫。迷宫选择界面下按START可以回到城镇，但是不会退还旅费。现在来看看迷宫冒险应该事先知道的一些要素。

路线分歧&护身符

剧情中第一次通关“迷踪森林”后，才会开启的系统。在此之前的迷宫都是单行道，而在此之后迷宫才展现出其真正面目。

每个迷宫的进程可以分为共通路线、A路线和B路线。玩家进入迷宫时，先要通过数个区域场景的共通路线，然后就会遇到路线分歧选项。每个迷宫有A、B两条路线可供选择，两条路线的场景和敌人、甚至BOSS都完全不同。B路线的难度要远远高过A路线，BOSS更加强大。选择路线后可以有一次更换行囊的机会，根据所选路线的特点切换对应的装备，或是换掉耐久度消耗已高的行囊，可以保持并发挥更佳的战斗能力。线上联机模式下，路线选择采取多数决的方式；线下联机模式下，由队长决定。

当击倒B路线的BOSS后，玩家可以获得对应该迷宫的护身符。游戏中一共9个常规迷宫，B路线全通就可以集齐9颗护身符。这样才能在挑战最终BOSS上古巨龙时对其造成伤害。击倒上古巨龙后，9颗护身符都会消耗掉，需要玩家再次重新收集。顺带一提，不同难度下的护身符不是共通的。注意护身符并非只要打败BOSS就可以获得，而是必须要满足特定条件后“击倒”BOSS才行。特定条件记载在BOSS攻略部分，战斗之前不妨查阅一下。



连战

在迷宫选择界面可以看到，常规迷宫的排列方式从左至右算起，将如下表的顺序所示。

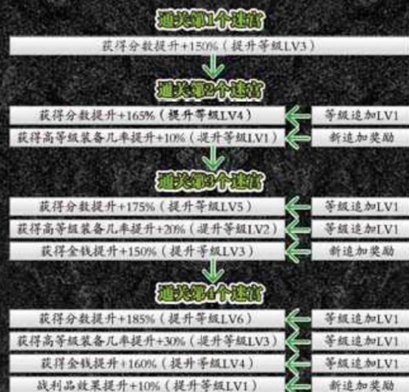
迷宫	路线分歧	BOSS	BOSS简易情报
幽灵船港湾	A	海盗	人型，弱雷电属性
	B	海怪	自然，弱雷电属性
毕尔巴隆要塞	A	牛头怪	人型，弱雷电属性
	B	石像鬼之门	物质，耐火焰属性
亡者之城的地下墓穴	A	吸血鬼	人型，弱雷电属性
	B	怨灵	亡灵，耐冰霜属性
上古神殿废墟	A	鸟身女妖	恶魔，弱雷电属性
	B	梅杜莎	恶魔
华莱士的地下迷宫	A	末日甲虫	自然，弱火焰属性
	B	独眼巨人	人型
遗忘圣所	A	魔像	物质
	B	高阶恶魔	恶魔
故都废墟	A	双足飞龙	龙，弱冰霜属性
	B	红龙	龙，弱冰霜属性，耐火焰属性
法师之塔	A	术士	人型
	B	奇美拉	恶魔
迷踪森林	A	凝视怪	恶魔，弱火焰/冰霜/雷电属性
	B	杀人兔	自然，弱火焰属性

当玩家通关任意迷宫，进入冒险结算战果画面后，可以选择“继续冒险”和“回到城镇”。选择后者的话冒险结束回到城镇。而选择前者的情况下，就可以直接进入该迷宫紧挨着的右侧迷宫继续冒险，这就称为连战。连战的最大好处是可以得到连战奖励，连战出战越多，连战奖励累积也会越高。因此连战能够极有效率地赚取经验值和金钱。另外连战时满足一定条件还能触发野营料理事件。接下来就来详细分析一下连战奖励机制和野营料理。



连战奖励

连战奖励的内容具体分为4项，分别是“获得分数+”（35%）、“获得金钱+”（35%）、“提升宝藏阶级”（25%）以及“提升战利品效果”（5%）。每次通关任意迷宫后，系统会在4种奖励内容中，按照上述括号内的概率抽取其中1种进行奖励。紧接着系统会随机确定奖励提升的等级，LV1提升效果抽取几率为70%，LV3提升效果抽取几率为20%，LV5提升效果抽取几率为10%。两者组合起来，就是连战下一个迷宫时将会获得的奖励。然后等到通关第二个迷宫后，之前已经获得的连战奖励的奖励提升等级会自动提升LV1，另外又再次开始抽取新的连战奖励。如此反复累积，连战奖励就会越来越高。以下为大家举例说明：



奖励提升等级详细

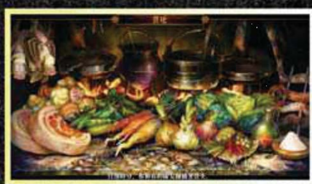
提升等级	提升等级抽选几率（%）	获得分数+（%）	获得金钱+（%）	提升宝藏阶级（%）	提升战利品效果（%）
1	70	100	100	10	10
2	0	130	130	20	15
3	20	150	150	30	20
4	0	165	165	40	25
5	10	175	175	50	30
6	0	185	185	60	35
7	0	190	190	70	40
8	0	195	195	80	45
9	0	200	200	90	50

野营料理

野营料理模式在“幽灵船港湾”、“上古神殿废墟”、“故都废墟”这三个迷宫（以及“混沌迷宫”）过后选择进行连战就会出现。料理可以提升玩家挑战下一个迷宫过程中的最大HP值，攻防能力值以及分数获得倍率，另外还可以大幅提升总得分。而且当达成特殊条件后（击倒特定BOSS），就能用分值更高、能力提升更高的珍稀食材替换掉普通食材，让料理效果大幅增加。

料理的基本过程是：1.点击地上散落的食材，然后再点击上方的煎锅或煮锅，将其放入进行烹饪。2.点击正在烹饪的料理器具会出现左右两个图标。左侧图标代表搅拌，能够缩短食材的烹饪时间。右侧图标代表直接起锅。烹饪的过程中还可以点击右下角的各种佐料来提升该食材效果。3.点击料理器具或烹饪时间到后料理器具右侧出现的图标，然后点击画面下方的容器，将料理乘至容器中。4.连续点击该容器进食，增加各项能力和分值。

本作中共有35种食材，放入煎锅和煮锅（外侧两种是煎锅、内侧两种是煮锅）后制成的料理各自不同，获得的能力值加成也有所区别。详细的能力值增加表将收录于后文的“附录”部分，欢迎查阅。



宝箱系统

在场景中看见宝箱后，点击宝箱，兰尼就会前去开锁。宝箱与装备一样拥有等级设定（S～E），每个迷宫场景中的宝箱等级都是固定的。打开宝箱以后必定会获得一件装备，但装备的等级并不一定与宝箱等级相同，而是有可能上下浮动。举例来说，A等级的宝箱打开后，有高几率获得A等级的装备，但也有中几率获得B等级装备，低几率获得S等级装备；B等级的宝箱打开后，有高几率获得B等级的装备，但也有中几率获得C等级装备，低几率获得A等级装备，以及极低几率获得S等级装备。以此类推。S等级宝箱不会出现A等级以下的装备，而C等级以下宝箱就不会出现S等级的装备。

宝箱打开后除了装备以外，还有几率获得钱币袋（加分道具）、食物、临时装备和金钱，最多达6个种类。特别是除去贩卖装备和完成委托外，冒险中的金钱收入全赖于此，因此一定不要轻易放过宝箱，特别是高等级的宝箱。

战斗部分

①角色当前HP。HP为0后角色死亡，LP-1。

②角色当前LP。数字为角色死亡后能够自动复活的次数。

③当前选择道具栏位。用方向键（默认）←/→可以进行切换，输入↓使用或装备。

④当前所持食物数量。

⑤当前冒险总得分。在冒险结束时，得分会按照比例转化为经验值。

⑥精灵、巫师或女法师的特殊标记，代表持有箭矢与残余MP值。

⑦盗贼兰尼。负责解锁宝箱和开门的盗贼。他打开的宝箱和门越多，等级就越高，解除宝箱陷阱成功率也就越高，开门速度也越快。满级为LV50。

⑧仙子蒂奇。负责在迷宫中指引宝箱和前进的道路。故事流程中也会在城镇中指引下一个目的地。



临时装备

在迷宫中经常可以捡到一些不同于职业装备武器的装备型道具，这些道具统称为“临时装备”。临时装备种类繁多，其中不乏火炬这类对特殊敌人有奇效的武器。攻击类临时装备都有使用次数限制，次数消耗完后将强制丢弃（火炬次数消耗完后虽然不会丢弃，但威力超大幅度下降）。攻击指令大都为□/○，近战武器可以输入→+□/○延长攻击距离。另外NPC伙伴也会拾取临时装备，想要其放下的话，直接点击他的身体即可。以下给出所有临时装备的详细资料。



名称	使用次数	效果	备注
十字弓	10	发射一根箭矢	↑+□/○可向斜上方发射
匕首	10	挥动造成物理伤害	精灵可以直接装备。→+△向前方投掷，↑+△向斜上方投掷
强弩	5	发射一根带有贯通属性的箭矢	↑+□/○可向斜上方发射
齿轮式弩	7	同时发射三根散射的毒属性箭矢	↑+□/○可向斜上方发射
火焰发射器	10	放出火炎造成魔法伤害	↑+□/○可向斜上方发射
炸弹	1	丢出一定时间后爆炸，对物质系有特效	→+△向前方投掷，↑+△向斜上方投掷
雕像头	1	挥动造成高威力物理伤害	–
雕像左手	5	挥动造成物理伤害	–
雕像右手	5	挥动造成物理伤害	–
雕像腿	5	挥动造成物理伤害	–
炮弹	1	放入大炮中可以进行炮击	装弹后需要用火炬点火
骑乘弩炮	5	可发射高威力贯通属性弩炮的移动炮台	长按□+↑/↓可调整发射角度
钥匙	–	可以打开“法师之塔”中软泥怪陷阱的房间门	–
独眼巨人的监狱钥匙	–	“华莱士的地下迷宫”B路线BOSS战中关闭独眼巨人牢门的钥匙	对地面的锁孔攻击
神灯	3	可召唤出魔人发动各种魔法	使用次数耗尽后自动掉落，但不会消失，可反复使用
巨盾	–	防御来自前方的任何攻击	守护范围为持有者身后绿色光圈范围，移动速度降低
火炬	–	挥动造成火焰属性魔法伤害	大都用来点火或击退鬼魂、软泥怪

异常状态

本作的异常状态共设计有六种，并且效果均极为强大。擅长施加异常状态的话，可以让不少地方的难度骤降。当然敌方的攻击也同样会造成异常状态，需要小心提防。

燃烧：单位按HP最大值受到持续比例伤害，由火焰属性攻击引发。

冻结：短时间内强制停止单位所有行动，由冰霜属性攻击引发。该状态下快速拨动左摇杆可以加快回复速度。

晕眩：短时间内强制停止单位所有行动，由雷电属性攻击引发。该状态下快速拨动左摇杆可以加快回复速度。

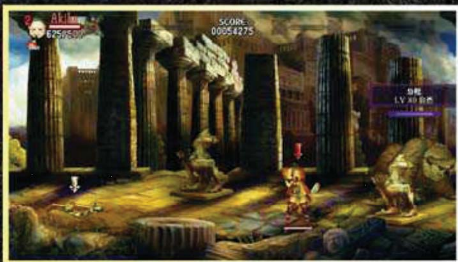
石化：长时间内强制停止单位所有行动。该状态下快速拨动左摇杆可以加快回复速度。

中毒：单位按HP最大值受到持续比例伤害，且所有行动速度降低。由毒属性攻击引发。

诅咒：单位被变为青蛙，能以一定速度跳跃移动，但无法做出任何攻击。持续时间极长。

食物

破坏迷宫中的木箱，击倒特定敌人，又或是女法师的技能“造食术”都能让场上出现食物。角色接触食物后即可拾取，拾取的食物量表示在角色头像的左下角，最大数量为5（显示为MAX）。在持有食物的情况下，不做任何操作，角色就会开始进食回复HP。通过进食能够让现有HP提升至最大HP的150%，此时将停止进食。当没有敌人的时候，应当尽量多多进食来提升自己的HP值。食物也分很多种类，其回复的HP量也有所区别，基本规则是肉类>蔬菜>水果。



隐藏得分点

在冒险中观察背景，会发现有的地方闪出白色的光芒。此时点击这个光芒，就会掉落出加分道具，这里就是隐藏得分点。点击隐藏得分点并不需要在其闪亮的期间内，只要闪亮过的地方，之后再去点也没问题。掉落的加分道具分值随机，偶尔还会有一口气掉落大量加分道具的情况，因此只要不是急着赶路，不妨都去点一下吧。

生命点数

即为Life Point，缩写为LP。前文已经提到过，LP数值为角色HP耗尽后，能够重新复活的次数。当角色复活时，异常状态与强化状态均会全部解除，巫师女法师的MP与精灵的所持箭矢量也会回复至最大值。

当LP耗尽后，角色的头像旁会出现倒计时与复活所需金额。在倒计时减为0之前，按下○键，就可以支付金钱复活，此时LP数值显示为1（即两条命）。如果在一次冒险中多次将LP全部消耗尽，那么每次复活所需支付的金额均会成倍增长。因此如果实在没有过关的希望，不妨直接撤退，犯不着一直花钱死磕。另外当NPC伙伴在冒险中LP耗尽时，点击其头像就能支付金钱使其复活。但如果在限时内不将其复活，他就会彻底死亡，以后在酒馆中也看不到他了，又得在迷宫中重新找到他的骸骨才行。

当然游戏中也有让LP增加的方法。其一是冒险出发前到神殿去祈祷；其二是发动符文魔法“TPI”；其三则是将冒险得分数提升到一定值以上。后两者都是在冒险中发生的获得额外生命效果，角色头上会冒出“EXTEND”的字样，LP数值+1，也就是我们常说的“1UP”。额外生命效果在一次冒险中可以复数发生，将LP数值提升到上限都没什么问题。

迷宫详细资料

本作的重点主要在于对迷宫的探索和攻略。主线剧情的推进方式可以概括为“进入各种城镇设施”→“进入特定迷宫冒险”→“回到城镇发展剧情”→“全迷宫A路线通关，开启B路线”→“全迷宫B路线通关集齐护身符”→“击败最终BOSS”→“普通难度通关，开启高难难度”→“高难难度下，全迷宫B路线通关集齐护身符”→“高难难度下，击败最终BOSS”→“高难难度通关，开启地狱难度”→“地狱难度下，全迷宫B路线通关集齐护身符”→“地狱难度下，击败最终BOSS”。平时在城镇中只要看着字幕的提示，跟着仙子蒂奇行动即可。剧情中的选项看似是二择，实际上只有一项能够发展剧情，所以可以无视。因此剧情流程就此略过，直接进入迷宫的详细分析部分。

※地图上宝箱上的字母代表宝箱的等级。房间编号中S代表共通路线，A代表A路线，B代表B路线。

上古神殿废墟

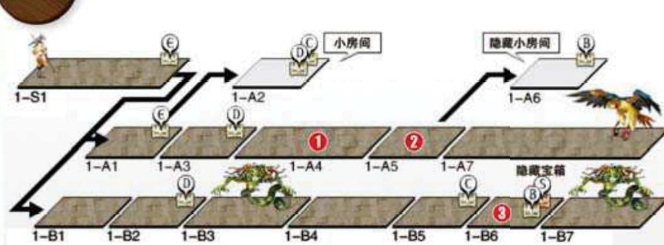


A路线要点

①在1-A4区域，地面会出现大量的利刃陷阱。仔细观察可以看到地面有黑色小孔，注意不要在该处过久停留。利刃陷阱发动中也可以使用闪避穿过。注意发生战斗的情况下，要克制使用大范围移动的招式。

②在1-A5区域，点击调查上方的壁画，然后不断攻击壁画就可以打破墙壁，出现通向隐藏房间1-A6的通道。回收里面的宝箱后即可原路返回。

地图



A路线BOSS



种族	恶魔	弱点	雷电	抗性	–
备注	燃烧/中毒/冻结/石化/诅咒/抓取/即死无效				

比较容易对付的BOSS。位于低空位置时，远距离会射出羽毛攻击，可以将羽毛反击回去造成伤害。靠近以后会使用爪攻击，不过对背后没有判定，可以用闪避绕到背后进行输出。位于高空位置时，会使用向前方的突击和抓取攻击，被抓取攻击命中后，赶快反复拨动左摇杆（或者控制方向的方向键），可以挣脱，不至于受到大伤害。当它位于高空位置时，站在它的正下方比较安全。除了对空能力优秀的职业外，不用勉强对高空发起攻击。

在高难度下，鸟身女妖会追加对前方的龙卷魔法攻击，看到它在大力扇动翅膀时，就要立刻闪避到其身后去。另外当其体力残余不多时，会降落至地面进行回复，此时它处于无防备状态，应该趁此机会进行最大输出。

B路线要点

③在1-B6区域中央石碑上会看到背景符文H和F，加上自身手持符文的T，就能发动符文魔法"THF"，让隐藏宝箱出现。这个宝箱等级为S，如果来到这里可千万不要错过。

B路线BOSS



种族	恶魔	弱点	-	抗性	-
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				

在1-B3区域会初次早早就遭遇它。如果在这里与它交战并将其击破，就会得到击破的高分评价，并且获得护身符。如果无视它一直向右前进，就会进入之后的逃亡路线。虽然在1-B6区域能够获得S等级的隐藏宝箱，而且也能在1-B7区域再次与它交战，但该情况下梅杜莎在体力剩余不多时会强制脱离，玩家绝对无法打倒它，不仅得分大减，连护身符也无法获得，因此需要慎重选择。

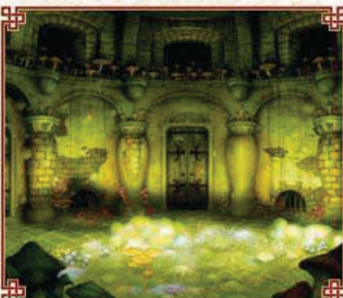
梅杜莎的等级在B路线的所有BOSS中是最低的，但若是不考虑等级压制，实际上是很难对付的。梅杜莎的躯体虽然看起来庞大，但实际可供攻击的部分只有头部。当它的眼睛闪出黄光时，约2秒之后就会使出石化光线或是镭射攻击。石化光线发动时，角色必须背对它的眼睛才能躲过，否则将被强制石化不说，还会遭到不小的伤害。而镭射光线则是双眼向地面射出的镭射光，一瞬之后镭射光划过之处会产生火柱，需要玩家立刻进行躲避。因此看到梅杜莎眼睛放出黄光时，要立刻背对它的双眼，掐准时间起跳，同时判断来的到底是哪招。如果是镭射光，那么在空中确认光线的轨迹后，要立刻往安全区域进行闪避。另外当它的眼睛闪出紫色光芒时，会使用追踪型的大量魔法弹，非常难以闪避，建议进行防御或者用攻击将其打消。除了光线类攻击外，当它抬起手时，还会使用爪攻击和抓取攻击。由于梅杜莎的身体本来就一直在摆动，因此这两种攻击的起手在混乱中不太容易判断，闪避起来也比较困难。记得被抓取攻击命中后，赶快挣扎可以降低不少伤害。



在高难度下，梅杜莎的头发会变成毒蛇在地面干扰玩家。特别是经常瞄准角色空中攻击后落地的瞬间，缠住角色使其无法行动，然后梅杜莎就会乘势发动攻击，例如用爪子抓住玩家，眼睛又同时射出各种光线……其实梅杜莎的难缠之处，就在于眼睛攻击、爪子攻击和地面毒蛇的攻击全都是相互独立的，玩家很难做到面面俱到地闪避，而一旦吃了其中一招，就很有可能承受极大的追击伤害。只能说打的时候一定要谨慎为上。幸好它的等级不高，觉得难以对付，练练级就好了。

华莱士的地下迷宫

A路线要点

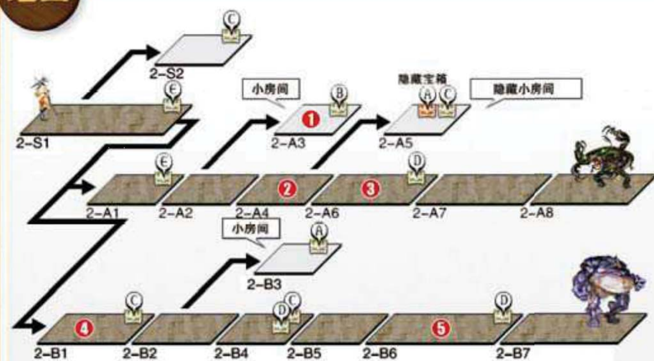


①在2-A3区域，可以看到房间地板上有8种颜色的机关。按照红→黄→蓝→紫的顺序踩下其中4个机关，就能打开上方铁栅栏回收宝箱。如果不小心踩错机关，可以踩中央的无色圆形机关复位。

②在2-A4区域，可以看到巨大的蘑菇拦住中央的隐藏房间的门。该蘑菇只有用火焰属性攻击才能破坏，如果队伍中没有能进行火焰属性攻击的队员，可以用中央隐藏房间门口右侧挂着的火炬进行攻击。但是注意火炬的使用次数为10，千万不要为消灭杂兵而消耗过量次数，从而导致攻击力大减，无法烧毁蘑菇。烧毁蘑菇后进入2-A5隐藏房间，输入"THF"的符文即可获得A级隐藏宝箱。

③进入2-A6区域的前半段，立刻会看到画面上方有巨大的蜂巢。如果不破坏蜂巢，蜜蜂将会不断刷新出来。这里无视已经出现的蜜蜂，要以破坏蜂巢为第一目标。

地图



A路线BOSS



种族	自然	弱点	火焰	抗性	-
备注	燃烧/中毒/冻结/石化/诅咒/抓取/即死无效				

A路线BOSS战场景内出现的敌人全部弱火焰属性，建议挑战前准备火焰属性的输出方式。当然就算没有火焰属性，这个BOSS也不难对付。它的招式主要分为高跳下压，小跳下压，近距离铁钳攻击和突进撞击，但是发动前都有准备动作，而且越是大招准备时间越长，攻击判定又直来直往，因此非常容易闪避。对付这个BOSS需要注意的，反而是由杂兵蠕虫（红色的虫）变出来的茧。茧出现一定时间后，会孵化为另一个BOSS甲虫。BOSS的体力槽会得到相应增加，同时玩家还要面对复数的BOSS，难度立刻陡增。因此看到茧出现后，应该立即中断对BOSS的攻击，集中火力先消灭茧。如果不慎让其孵化，那么应该先集中攻击刚刚孵化出来的甲虫，它的体力比原本的BOSS要少，歼灭起来相对容易一些。

高难度下，同屏出现的茧会变多，收拾起来要稍稍麻烦一些。不过茧的出现是有上限的，坚持到最后的话就不会再刷新，此时再来慢慢料理BOSS也无妨。

B路线要点

④进入2-B1区域后，画面一片黑暗。这里会出现大量的骷髅和鬼魂。骷髅因为黑暗的关系难以辨认，而鬼魂更是需要火焰属性攻击才能消灭，对于第一次来到此处的玩家来说难度不小。在进入B路线前的共通路线两个区域都能拾得火炬，建议带进来优先消灭鬼魂，再与骷髅纠缠。如果忘记带过来，那么在开场位置贴着通道上方攻击，就能打掉挂在墙上的火炬。

⑤2-B6区域会出现下压尖刺的机关。看到尖刺发生抖动时就要立刻避开。另外这里会出现远距离用十字弓进行狙击的骷髅，将其打倒地后就能将十字弓抢过来使用，不妨优先解决。



B路线BOSS

种族	人型	弱点	-	抗性	-
备注	燃烧/中毒/冻结/石化/诅咒/抓取/即死无效				



进入BOSS战区域时，可以看到地上有一把金色的“独眼巨人的监狱钥匙”。玩家此时应该将其装备起来继续前进。当BOSS独眼巨人登场后，可以看到它们踏过的地面有一个锁孔。装备钥匙的情况下对地面的锁孔攻击，就能开始关闭右侧独眼巨人的牢门。牢门在关闭途中，内部会伸出独眼巨人的手将牢门撑住，画面下方也会出现字幕警告。此时玩家应该立刻将那只手打掉（HP不多），让牢门继续关闭。如果不打掉那只手，又或是不往锁孔插入钥匙的话，牢门处就会源源不断出现BOSS独眼巨人进行增援。增援会陆续出现10多人，强制玩家陷入苦战不说，算上一开始登场的两人，增援出现第四人后，玩家就确定无法获得本关的护身符了。所以一定要记得先关上门。

独眼巨人属于典型的高攻击、慢动作的BOSS。主要的攻击方式为原地左右拳击，踏地，高跳和投石。拳击为近距离招式，左右各挥一拳，动作结束后有极大硬直可供攻击。踏地的准备动作极大，攻击距离本身不算大，但会对前方形成冲击波，需要玩家起跳或Y轴移动闪避。高跳看着影子就很好闪避了，不多说。投石攻击是独眼巨人双手过头举着石块砸向玩家，被命中的话必然进入晕眩状态。但是当它举着石头的时候，玩家全力进行输出，就能让它吃痛松手，石头砸中自己，陷入晕眩状态。玩家又可以多输出一阵了。

在高难度下，当BOSS体力被削减50%后，会进入愤怒状态。身上出现红色光辉，所有招式提升攻击力，而且原地左右拳击会高几率进行连发。由于这招同样在结束后会出现大硬直，因此建议近战角色看到这招后耐心等等，确定其攻击结束后再切入。

遗忘圣所

A路线要点

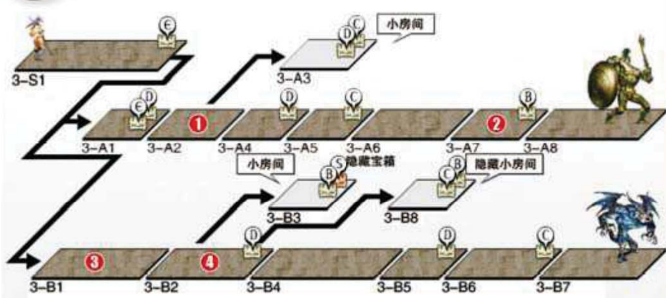
①在3-A2区域会出现火柱机关。地面的喷射口会喷出极高的火柱，想用跳跃越过是极为困难的。不过火柱的判定范围不如利刃陷阱，因此可以用闪避轻易穿过。





②在3-A7区域会看到中央下沉的地段出现恶魔祭坛。如果不打掉这个祭坛，它将不断召唤出恶魔。祭坛的HP不少，打掉要费一番功夫，不过仍然应该是玩家的第一目标，要尽快将其消灭。

地图



A路线BOSS

种族	物质	弱点	火焰	抗性	-
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				



魔像的攻击方式很单调，就只有挥剑一招。但是它的攻防能力均是全游戏最高级别，不但玩家的攻击几乎不能伤它分毫，中它一剑的话十有八九都是秒杀。因此想高效率击倒这个BOSS需要用到特殊的攻略法。首先进入BOSS场景后，会看到一尊不动的魔像。点击旁边的背景符文，输入手持符文S，组成“LFS”，就能让这尊魔像启动。我方魔像会自动缓缓前进，到达敌方魔像处进行对战，它的攻击能对BOSS造成极大的伤害。但是路途上会出现大量恶魔、地狱犬和手持炸弹的哥布林，对我方魔像发动攻击。玩家的主要任务就是清理这些杂兵，尽量让魔像以较多的体力与敌方BOSS交战，这样就能提高胜率。如果我方魔像被破坏，那么敌方BOSS剩余的体力就需要玩家亲自去削减了。使用哥布林掉落的炸弹，或是在魔像脚下徘徊引诱哥布林丢炸弹，都能对BOSS造成有效率的输出。

高难度下出现的杂兵能力自然会增强，而我方魔像的体力会减少，因此护卫起来难度更大，需要玩家更有效率地清理杂兵。

B路线要点

③B路线的第一个区域3-B1，地面会不断崩塌，掉下去后会遭到大伤害。这个区域也不会出现宝箱，因此就不要恋战，直接用最快速度前进吧。

④3-B2区域的中央和后半段各有两个小房间。在中央调查上方石门处的背景符文K，利用手持符文组合出“TSK”，就能打开通向房间3-B3的通路。接着在3-B3调查右侧的背景符文I，利用手持符文组合出“DIE”，左侧就会出现隐藏宝箱。后半段下面会有一个巨大的隐藏魔法阵，踩上去后会被强制传送至魔界3-B4。因此先不要走下方，直接从上方绕到右侧会看见一作邪神像。点击调查后再对其进行攻击，破坏后会出现通向隐藏房间3-8B的通路，回收里面的宝箱。

B路线BOSS

种族	恶魔	弱点	-	抗性	-
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				



比较难对付的BOSS之一，随着体力的减少，攻击方式会越来越丰富。开始阶段主要使用跳跃攻击，从影子的移动可以轻易判断并闪避。接下来会使用爪攻击和抓取撕咬，被爪攻击命中会陷入毒状态，而被抓取撕咬命中则会受到大伤害。不过好在这两招对空中都几乎没判定，近战职业注意多使用空中攻击就能一定程度上保证安全。体力再次削减一定程度后，会开始使用魔法攻击，让角色周围忽然出现火柱或电击的包围网，火柱会往中央收束，电击包围网消失后其中央会发生落雷，两者都需要玩家看到后赶快闪避离开该范围。另外当BOSS脚下出现绿色魔法阵时，也要注意贯通X轴的放电攻击，要立刻切换Y轴或起跳进行闪避。

当BOSS的HP被打下50%后，就会开始使用瞬移和全场落雷。瞬移启动时没有先兆，注意不要跟丢就好。但是当BOSS举起手后再瞬移的情况下，要立刻进行闪避，因为BOSS会突然出现在玩家的面前，使出抓取撕咬攻击，一个疏忽就会丧命。而BOSS脚下出现绿色魔法阵后，就会发动全场落雷，位置随机。但其实当它发动这个魔法时，自身脚下是绝对安全圈，反而是大家输出的好机会。

在高难度下，BOSS战中高阶恶魔会召唤恶魔杂兵助阵，地狱难度下甚至会混有黑色恶魔，而且会不断涌出刷新。因此适当清理下难缠的黑色恶魔后，还是将火力集中在BOSS身上。另外地狱难度下高阶恶魔还会使用追尾的紫色魔法弹，不要慌张，慢慢地闪避、回击就好。

本战的难点主要还是高难度下无穷无尽的恶魔杂兵会扰乱玩家的行动，然后不小心被BOSS的瞬移攻击和大范围魔法击中丧命。另外如果攻略时间过长的话，天空会降下白色的光芒，对高阶恶魔造成极大的伤害。不过如此一来，玩家也就无法获得护身符了。因此还是要速战速决。

故都废墟



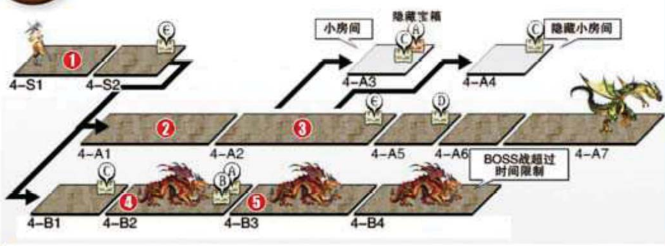
A路线要点

①共通路线的4-S1开场会出现剑齿虎。将其打成倒地状态后，按下△键就可以将其作为坐骑乘骑。以这种乘骑状态打倒10个敌人，就能完成任务“驯兽师的资质”。剑齿虎在冲刺中也有攻击力，低难度下适当地四处乱撞就能清场了。

②4-A1区域要击倒食人鱼才能继续前进。食人鱼虽然体力极少，但在水中游动时不受任何攻击，只能瞄准它冲出水面的瞬间，用对空技来狙击。建议玩家用一些持续时间长的招式等它自己撞上来。

③在4-A2区域后半段剑刃陷阱前，调查上方的墙壁，会出现提示。然后不断攻击墙壁就能打开通向隐藏房间4-A4的通路。4-A4一片黑暗，如果没有火炬，建议不要恋战，拿到宝箱后赶紧离开。

地图



A路线BOSS



种族	龙	弱点	冰霜	抗性	-
备注	燃烧/中毒/冻结/石化/诅咒/抓取/即死无效				

算是比较好对付的BOSS。初期使用的是火炎弹喷射和前咬攻击，特别是火炎弹落地后会引发溅射，范围比较大。不过这两招都对身后没有判定，因此攻略这个BOSS的要点就是在它的身后进行攻击。来到BOSS身后之后，就要注意观察它的眼睛。当它的眼睛闪烁红光时，就会使用尾巴的旋转攻击与砸地攻击，此时就要立刻起跳或采取闪避。当BOSS飞在空中时，也有向前方俯冲的攻击，同样躲在背后就比较安全了。当BOSS体力被打下一半后，就会召唤雌双足飞龙出现。雌双足飞龙的攻击方式与双足飞龙类似，但是吃燃烧和毒的异常状态，体力也不多，建议尽快将其击破，再专心对付BOSS。

但在高难度下，双足飞龙会追加一招上升攻击，这招对身后也有攻击判定，且会造成大伤害。出招的准备动作是眼睛闪红光并且轻轻跳一下，看到这个动作就要立刻拉开距离，免得受到大伤害。另外在体力不足三成时，会跟独眼巨人一样进入愤怒状态，攻击力提升，而此时大概增援的雌双足飞龙也会出现。注意最后时刻不要功亏一篑。

B路线要点

④进入4-B2区域时，会看到正在沉睡的BOSS红龙。只要不攻击它，它就不会醒来。区域的右侧有两个宝箱和通向4-B3区域的门，建议先指示兰尼开门，然后在背对宝箱的情况下指示兰尼打开宝箱，因为宝箱中有时候会出现石化光线陷阱，会直接叫醒红龙。准备万全之后就可以打醒红龙，与其展开战斗。但是在这个区域与红龙战斗是十分不利的，因此通常难度下可以考虑立刻撤退至后面的4-B3区域。

⑤4-B3区域可以分为4个阶段，每隔一段时间就会强制前进1个阶段。玩家要在限定时间内击败红龙，否则将无法获得护身符。详细的战术参考下文BOSS攻略部分。

B路线BOSS



种族	恶魔	弱点	冰霜	抗性	火焰
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				

常规迷宫内最强的BOSS，等级极高不说，所有的攻击都是大判定大伤害，建议准备一套对龙特效的装备，或是抗火焰属性强的装备再来挑战。

4-B2区域中会第一次与BOSS相遇。通常难度下可以立即撤退至4-B3区域，来保证安全并有效率地攻击。但若是高难度下BOSS体力大幅提升，就会有无法彻底击败它的危险性，因此虽说非常不利，但仍然应该坚持留在这里，削减它一定体力后再行撤离。该区域下BOSS有4种攻击方式，分别是火炎龙息、跳跃震地、撕咬攻击和爪攻击。火炎龙息的威力不算太大，虽然是横扫屏幕，但可以用二段跳+闪避来完美躲避。不过龙息过后地面会随机几处发生燃烧，很可能就在你的脚下，这也是没办法的事。接下来看看跳跃震地，震地后会引发落石，落石的掉落地点始终在玩家的头上，而且一掉就是三、四块，躲避震地后经常会被落石砸中。震地的伤害远高于落石伤害，因此还是应该起跳避开震地，然后再进行闪避听天命。龙息后的地面燃烧和震地后的落石基本就是玩家在这个区域越打体力越少的罪魁祸首。撕咬攻击在靠近BOSS头部时会发动，被咬住的话可以赶紧挣扎，否则被咬下去就是大伤害。不过撕咬攻击的准备动作比较明显，红龙的头部会明显地摆动，看准了也是比较容易闪避的。习惯了之后反而可以故意站到其嘴边去引诱它出这招，来减少跳跃攻击和爪攻击的频率。最后最难缠的招式就是爪攻击了，发动速度快，威力极大，又没有什么准备动作，被击中的人直接被拍飞到版边反弹。BOSS战中被这招秒杀简直是家常便饭，因此平时一定要留心不要接近其爪子部位。

削减足够的体力后，看准机会就可以进入4-B3区域了。这个区域为横向强制卷轴场景，红龙出现在左侧，受攻击判定区只有其空中的头部。招式也大幅度发生变化。会向前喷射火炎弹，比较容易闪避。会踏地攻击并引发冲击波，也只要起跳就好。靠近攻击它的头部时，要小心它的撕咬攻击，会造成大伤害，而且不能防御。最后当出现字幕的提示后，红龙会进入喷火准备，此时要赶紧捡起地面的临时装备“巨盾”，防住它的超长时间龙息火炎。如果防御不成功，或是队伍其他成员脱离了巨盾的保护范围，就会受到长时间的持续大伤害，基本必死无疑。龙息火炎过后，场景就会强制移动1个阶段。在这场景的4个阶段内将其消灭，就能获得护身符了。相反如果没能将其消灭，拖入了最后的4-B4区域，就会变成逃亡战。最后红龙将被卡在断裂的石桥处，对其造成一定伤害后会强制掉落，关卡结束，无法获得护身符。

高难度下红龙的体力和攻防大幅提升，但攻击方式不会产生变化。4-B3区域中第3阶段和第4阶段出现的骑乘弩炮在通常难度下有着高伤害，但在高难度下输出能力大幅下降，已经不值得依靠。特别是地狱难度下，想要在该区域成功歼灭BOSS，前面的财宝房间可少不了费一番心思了。

法师之塔



A路线要点

①共通路线的5-S2房间，打下上方挂在墙上的巨盾，然后用其抵挡魔法师放出的绿色魔法攻击3次，右侧就会打开通向隐藏房间5-S5的通路。隐藏房间内启动符文魔法“THF”，可以获得一个等级B的隐藏宝箱。不过要注意NPC伙伴很可能会在魔法师放出魔法前将其消灭，所以带NPC的情况下想进入隐藏房间有一定的难度。

②5-A1区域点击调查书架2次，会掉落两本书，然后攻击书架，就能打开通向隐藏房间5-A2的通路。里面有宝箱可以回收。注意如果掉落两本书以上，就无法打开通路了。

③5-A5区域走到尽头后，启动符文魔法“SFC”可以唤出魔法飞毯，进入5-A6的逃亡区域。这里要控制魔法飞毯躲避岩浆的喷射。在飞毯的上下边缘输入方向可以控制其上下移动。仔细观察后面追逐的岩浆，当浪头下方前端出现小小的波动时，代表岩浆浪头会在此出现扫

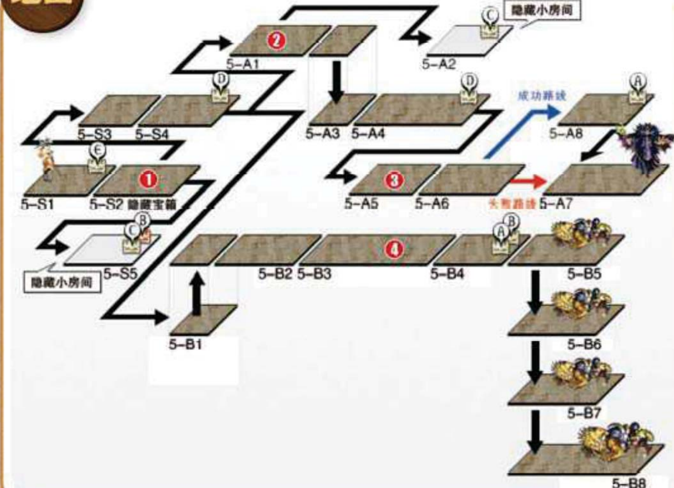


过，要赶快进行Y轴的移动。另外一种飞出来的岩浆手攻击有一定追尾能力，但相比难以察觉的浪头攻击，还是比较容易闪避的。成功逃到最后的话，会进入设置有A等级宝箱的5-A8区域。失败的话则直接进入BOSS区域。

B路线要点

④5-B2与A路线同样需要以符文魔法“SFC”唤出魔法飞毯，进入5-B3的强制卷轴区域。这里会出现大量的恶魔，由于飞毯上无处可躲，因此玩家要尽快将其清理掉。推荐多用击倒值高的吹飞攻击。另外高难度下会出现黑恶魔，这是必须优先清理掉的对象，一旦出现一定要集中全部火力收拾，不要吝惜大招。

地图



A路线BOSS

种族	人型	弱点	–	抗性	–
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				



虽然看起来弱不禁风，但实际上不太好对付。所有的攻击都是魔法攻击，魔防低的角色会受到极大的考验。术士的身边会缠绕着红、黄、绿、蓝的四种球体。红色代表火焰属性魔法，黄色代表雷电属性魔法，绿色代表异常状态魔法，蓝色代表召唤魔法。当他使用某个系统的魔法前，代表该系统的球体就会出现气场包裹。玩家需要仔细观察出现气场的到底是什么颜色的球体，再结合场上的提示来判断招式，进行相应的应对。另外当BOSS的体力减少时，旋转在其周围的球体也会增加，魔法的种类因此也会变得越来越丰富。

火焰属性魔法中火炎弹是比较常用的，有水平发射型和空中下落型，可以轻松Y轴闪避掉，也可以用持续性强的招式将其打回去。BOSS脚下出现红色魔法阵的时候，就有可能会使用在自己周边生成火墙的魔法，近战角色要么赶紧离开，要么重合在他脚下，进入火墙的中心进行输出。如果在咏唱时地面出现一个魔法阵提示，那么就要赶紧离开该处，否则会被卷入大爆炸。最后术士最强的攻击也属于火焰属性魔法，当地面出现左中右三个魔法阵提示，且字幕也出现提示时，就要赶紧离开该范围。这三个区域将在咏唱完毕后，以随机的顺序发生陨石大爆炸，威力属于即死级。

雷电属性魔法的雷光弹比火炎弹难闪避一些，但威力不算高。体力残余不多时发动的雷光弹乱射虽然范围极大，但同样威力不高，注意不要离BOSS太近以免连续受创。另外还有一种攻击是让雷光在地面徘徊3次，看到后二段跳+闪避就能完美避过。

异常状态魔法在普通难度下只有毒魔法，但在高难度下会追加石化魔法，发动前BOSS脚下会出现绿色魔法阵，看到后就像对应梅杜莎的石化光线一样，赶快背对他就能避免伤害。召唤魔法发动后，BOSS会召唤出骷髅，高难度下追加精英骷髅，而地狱难度下还会追加阻止玩家行动的亡灵。推荐优先清理这些杂兵，免得被其干扰。顺便一提，BOSS的最大陨石攻击能够帮助玩家将场上的杂兵一扫而空。

B路线BOSS

种族	恶魔	弱点	–	抗性	–
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				



这场BOSS战也是限时战，从地图上可以看到与其交战的区域共有4层。每经过一定时间，地板就会超过承重力，向下跌落一层。玩家可以击倒它的时间限定在跌落3次，到达5-B8以内。如果跌落第4次，那么就不算正式击破，自然也拿不到护身符了。

奇美拉是一种融合型魔兽，身上有狮子、山羊和蛇三个头部，各自司掌不同的攻击方式，不过受创判定只有狮子头，想要减少其体力就应该集中攻击狮子。狮子头负责火焰属性攻击，会向自己面朝方向吐出火炎弹，不过其正下方是死角，完全不用害怕。另外它还会使用火炎喷射，威力虽然不高也很容易闪避，但会在地面留下燃烧状态，这也是无可奈何的伤害。山羊头会使用冰霜、雷电属性魔法，当其头部出现魔法阵时，场景中的着弹点区域也会显示出来，赶紧离开就好。蛇头会使用毒系远隔攻击，虽然也容易闪避，但其毒弹速度缓慢，毒液在场上停留时间长，反而让人感觉难缠。本战建议站在狮子头正下方不断攻击（若是站在狮子头面朝的方向，那么地面攻击也能对其造成伤害），并时刻注意山羊和蛇的攻击位置，进行闪避。不过BOSS偶尔也会使用前爪拍击地面。站在狮子头下方的话，很可能会被这个快速且无预兆的攻击命中。另外这个攻击会加速地板的崩塌速度，因此还是要尽量加快攻击的频率，追求速战速决。

奇美拉的攻击模式虽说比较简单，在高难度下攻击模式也不会发生变化，但体力极高，非常耐打。如果没有一定的输出能力，恐怕很难将其击倒。感觉吃力的话，不妨先去提升等级再来挑战。另外山羊头与蛇头虽然不承受伤害，但是对其进行攻击能够让这两个头部陷入晕眩状态，特别是阻止蛇头的攻击，能够有效提升队伍的存活率。

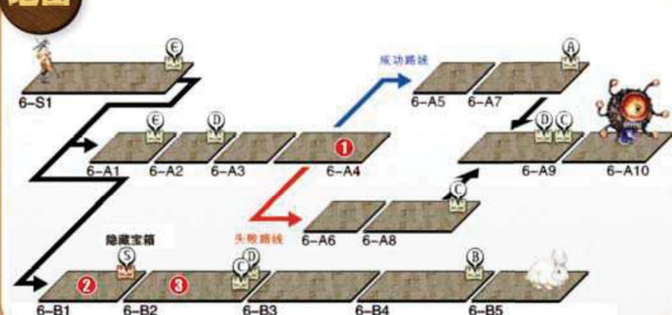
法师之塔



A路线要点

①在6-A3区域会搭乘小船进入6-A4的强制卷轴前进场景。这里要以操纵飞毯的方式操纵小船前进，避开路途上的漩涡和食人鱼对船体的攻击。食人鱼一击就能杀死，但是中途会有蜥蜴人跳上船来干扰玩家，多人组队的话建议分工合作，分别担当蜥蜴人与食人鱼的对手。成功保护船体的情况下可以进入6-A7的紫水晶区域，不仅有A级宝箱可以回收，击碎紫水晶后也能赚得大量的得分。

地图



A路线BOSS



种族	恶魔	弱点	火焰/冰霜/雷电	抗性	-
备注	燃烧/中毒/冻结/石化/诅咒/抓取/即死无效				

物理系职业打起来还算好对付，但对于魔法系职业来说就是天敌。当BOSS处于通常状态时，它的眼睛一直瞪着前方，位于它正面的角色将完全无法使用魔法（包括戒指这类魔法道具也无法使用）。因此巫师和女法师面对它势必会陷入苦战，要么想办法绕到其背后攻击，要么就要等它使用魔法时眼力失效的时机攻击。

作为攻击手段，BOSS的眼睛能够往前方放出射线，并同时进行Y轴移动，因此闪避这招比起上下闪避，还不如用二段跳来得保险。另外还有一招抛物线放出火炎弹的招式，威胁不算大，而且打不到离自己很近的单位是一大弱点。比较有威胁的魔法是紫色的大量追踪弹，应该先拉开距离，慢慢作圆周运动才能闪避掉，当然也可以故意靠近尝试瞬间闪避，然后在产生的白光无敌时间内强行将所有追踪弹打消。而当它张大嘴巴时，就会在一定时间之后使用撕咬攻击，造成连续大伤害，这也是大家最应该提防的招式。多试几次后，找到它前冲撕咬的时间点，向前方进行闪避能安全躲过。

而这个BOSS还有一个特点，是会发生形态变化。当它全身布满小眼睛，并发生膨胀时，会使出以下两招之一。一是近身放出火墙魔法。这招发生比较快，近战系职业应该始终对其保持警惕，不要扭住不放。二是在周围一定范围内放出巨大的火柱，伤害极高，需要长时间的蓄力，且蓄力过程中一定会不断瞬移追赶正在拉开距离的玩家。不过当其形态变化要放出巨大火柱时，魔法封印的能力会暂时失效，而且在其蓄力期间内只要能够对其造成一定伤害，招式就会被打断，BOSS也会陷入晕眩状态。对于对自身攻击力有信心的职业，以及魔法师来说，这反而是攻击它的最佳机会。

顺带一提，虽然非常少见，但BOSS会使用诅咒魔法。如果被变成青蛙的话，免不了受到一番折磨……

B路线要点

②选择B路线后进入6-B1区域，在一棵大树的树干处能够发现极不显眼的背景符文H和F，启动后加上手持符文T，发动符文魔法“THF”，能够让一个S级隐藏宝箱出现，千万不要错过。

③6-B2区域有非常大量的斗士和角斗士出现，特别是高难度下尽量不要与其硬拼，可以依靠设置在前半段的骑乘弩炮来造成伤害。另外该区域其实只要一直用二段跳和闪避前进，就可以无视所有敌人无伤通过。

B路线BOSS



杀人兔

种族	自然	弱点	火焰	抗性	-
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				

这场BOSS战同样也是限时战，在限定时间内不打倒它的话，会出现军队增援的剧情，这样就无法拿到护身符了。

普通难度下的杀人兔不难对付。开场只会使用跳跃攻击和撕咬攻击，而且因为体型极小，攻击判定范围也极小，只要仔细闪避，攻击的机会有的是。当HP被打下一半后，它会增加两个招式。其一是龙卷攻击，看到前后快速反复跳动的准备动作后，就要立刻拉开距离，此时BOSS会化身为龙卷风追击玩家一段时间，等效果消除后，再从空中落下。其二是一击必杀撕咬，出招之前BOSS的身体会冒出一股青绿色的气场，然后立刻向玩家当前所处位置飞扑过来。被咬到的话，会出现头盖骨破碎的特写，而且受到即死级别的伤害。不过看准时机闪避的话，并不算困难。

但是高难度下，杀人兔的攻略难度会大幅提高。跳跃攻击会附带分身效果，其分身也带有攻击判定，等于将攻击范围扩大了许多。落地时会让地面的数种武器飞起一瞬，对玩家造成伤害。龙卷攻击也会将周围的武器卷向空中，在龙卷消失后随机位置落下，大大妨碍了玩家抓落点进行攻击。而招牌技一击必杀撕咬也会连续飞扑三次，必须要集中精神进行闪避。因此强烈建议挑战前习得能够连续闪避的共通技能“闪避”。而在地狱难度下，一击必杀撕咬也会附带分身效果，被分身碰到同样是即死，更是要万分谨慎地进行闪避。

其实高难度下的最大问题，在于半血后杀人兔的行动会变得极其敏捷，光顾着闪避都忙不过来，能够输出的机会可以说非常有限。攻击力不过关的话恐怕会无法在限时中将其击倒。打起来感觉困难的话，不妨先去练级。

幽灵船港湾

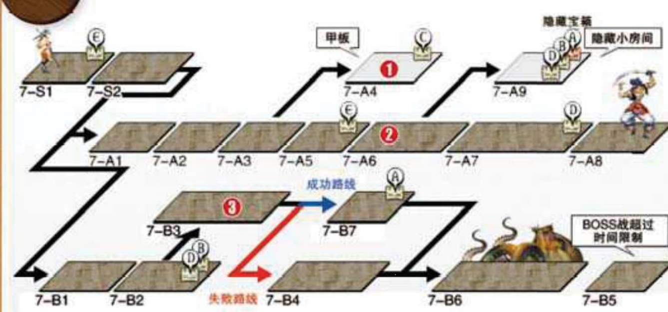


A路线要点

①7-A4区域的甲板上会出现大量的海盗。由于场地非常小，闪避起来稍稍有点不便，需要玩家冷静地应对。有大范围攻击的话不要吝啬，也可以利用击倒值高的招式全部击飞后带入连技进行输出。对范围输出困难的话，不妨多多制造对单体的机会，以便确实地将其各个击破。

②在7-A6区域，调查背景上的隐藏石门上的符文O，结合手持符文凑出“OTS”，即可打开通向隐藏房间7-A9的通路。7-A9中输出符文“THF”，能够获得A级的隐藏宝箱，不要错过。

地图



A路线BOSS



种族	人型	弱点	雷电	抗性	-
备注	诅咒无效				

与其说是BOSS战，不如说是在BOSS区域面对一大群海盗杂兵。下方的BOSS体力槽其实是所有海盗的总体力值。一开始海盗同时出现的数量不多，但随着玩家打倒海盗的数量增加，到了后期会同屏出现极多的数量，非常考验玩家职业的范围杀伤能力。另外BOSS战进展一定时间后，会出现一个手持魔法神灯的海盗，会召唤出魔人对我方发起攻击。魔人发动的全部是魔法攻击，范围极大，再加上玩家身处海盗群中，对应起来将会非常棘手。所以一定要时刻留意场上情况，当手持神灯的海盗出现后，一定要第一时间攻击他，阻止其召唤。攻击他能够让神灯掉落，玩家也可以装备后唤出魔人，对敌人发起范围魔法攻击。

在高难难度下，敌人的体力总值上升自不用说，魔人的攻击方式也会加入大量难缠的范围魔法，其中甚至包括全屏石化魔法。如果不小心让敌人召唤出来，看到魔人做出起手动作后，要立刻背身过去才能闪避。不幸被石化的话，身处海盗群中必然不得好死。

而在地狱难度下，本战真的会化身为地狱一般的难度。因为海盗杂兵中，竟然会追加堪称游戏中最强杂兵的刺客！其动作非常快捷，能够使用魔法，能够瞬移，伤害又极高。当刺客在场的时候，玩家可以说会被逼至根本没空去管其他任何事情，更不要提阻止敌人召唤魔人了。而刺客在场时，我方即使拿到神灯，也会在召唤硬直的时间内直接被刺客砍到内出血。因此刺客登场以后，一定要不惜一切代价先将其击倒，否则之后完全没办法打。

B路线要点

③7-B3区域同样是甲板场景，但却是要在海怪的袭击下保护船只。这里左右架设着四门大炮，而海怪的触手也会从左右两侧对玩家发起攻击。玩家要做的，就是前往甲板上方，从装有大炮炸弹的箱子中取出炮弹，然后安装在大炮里，再用甲板上方中央打落的火炬点火来攻击触手。每发炮弹可以固定打掉触手半血，被打掉的触手会消失一段时间，之后进行再生。右侧不时会有触手出现缠住船只的桅杆，对船体造成持续伤害，玩家此时要立刻打掉这根触手，否则不久之后船体就会被破坏。持续保护船体一段时间，直到看到白色雾气后即为成功通过，进入7-B7区域可以回收一个A级宝箱。

B路线BOSS



种族	自然	弱点	雷电	抗性	-
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				

限时BOSS战，海怪会不断破坏洞内的石柱，全部被破坏后将引发大海啸，海怪也会趁机逃脱，当然玩家也就拿不到护身符了。

开场时BOSS会伸出几只触手对玩家发动攻击。虽然触手的拍击准备动作大，很容易闪避，但若是不击退触手，就无法对本体造成伤害，所以一开始应该先攻击触手。当玩家攻击触手时，海怪本体会放出高空抛物线的毒弹，瞄准玩家当时所处位置落下，并且占据一整个Y轴。如果此时配合触手的拍击，闪避时间会有些不好掌握，但是宁愿吃触手的拍击，也不要中毒弹，伤害完全不在一个档次上。击退触手后，终于可以对BOSS的本体造成伤害了，可是此时必定会有两个蜥蜴人前来增援。普通难度下增援的是两个绿色的蜥蜴人，如果不想浪费攻击BOSS的时间，可以无视它们专心输出。BOSS的水枪和毒雾喷射只要往后逃离即可轻松躲过，每隔一段时间发出的海啸攻击只要二段跳就能轻松应对。一定时间之后，触手会再次出现，于是玩家就又要先攻击触手，BOSS战的步骤就是如此不断重复。

高难度下惟一的区别，就是增援的蜥蜴人兵种会逐渐变得高级起来。特别是地狱难度下还会出现红色的蜥蜴人头目，突击和回旋攻击都十分有威胁，万万不能放任不管，哪怕损失攻击BOSS的时间，也要先将其消灭，否则后患无穷。如果是组队战，建议主要输出职业盯着BOSS打，其余职业负责牵制住蜥蜴人头目的行动。

最后注意BOSS战处于水中区域，魔法师系请不要带火魔法出战……

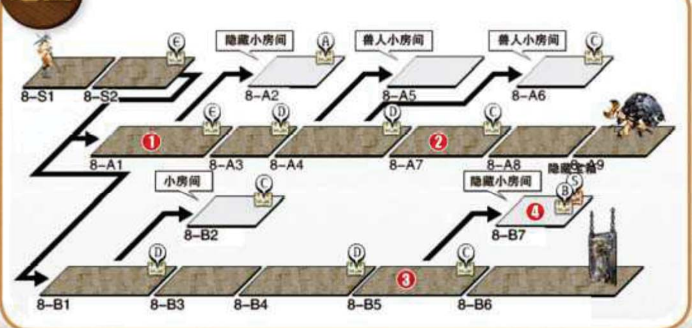
毕尔巴隆要塞



A路线要点

①8-A1区域的上方能够看见一堵有裂缝的墙。捡起附近木箱中的临时装备"炸弹"，在墙的附近引爆就可以炸出通向隐藏房间8-A2的通路。里面可以回收一个A级宝箱，不要错过。

②8-A7区域能见度极低，而且这里有不少木桶，被破坏后里面装的油会洒在地上。这些油会被哥布林杂兵所带来的火炬引燃，让整个区域燃烧起来，给玩家带来不必要的伤害。因此在这里尽量注意不要破坏木桶。



A路线BOSS



种族	人型	弱点	雷电	抗性	-
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				

这个BOSS在普通难度下单体出现时，非常容易对付。它的所有攻击威力都很大，但所有攻击都有非常明显的准备动作，非常容易闪避。跳跃攻击只要看准影子闪避。用斧头砍下发出的冲击波只要往Y轴闪避就好。近身的斧头攻击准备动作大，只要闪避到其身后就不用担心。突进攻击的准备动作极其明显，也是往Y轴闪避就能轻易闪开。当BOSS的体力下到一半时，会进入愤怒状态增加攻击力，但攻击方式不会有任何变化，基本上打得稳重一点的话，根本没有难度。

但是在高难度下，当BOSS使用斧头砍下冲击波的招式和跳跃攻击时，场景中就会出现哥布林杂兵增援。如此一来，混乱之中玩家就有可能遭到BOSS的痛击，攻略难度提升不少。而地狱难度下，增援杂兵中更是存在红色的红帽子与哥布林法师。这两种精英兵种相当难缠，红帽子非常敏捷，蓝色哥布林法师的魔法有极强的干扰性，必须优先解决它们，否则会给BOSS战带来极大的不安要素。

B路线要点

③8-B5区域可以在刻有背景符文K的门前发动符文魔法"TSK"，打开紧闭的门进入隐藏房间8-B7。

④隐藏房间8-B7中，有背景符文H和F，发动符文魔法"THF"，可以找到S级的隐藏宝箱，不要错过。

B路线BOSS



种族	物质	弱点	-	抗性	火焰
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				

与魔像并列为游戏中仅有的两个物质系BOSS，也同样需要采用特殊的攻略方法。石像鬼之门的防御力极高，通常的攻击方式很难撼动其分毫，对其的输出主要来自王国军的大炮。王国军的大炮将在进入BOSS战后的一定时间后运到，在此之前玩家的工作就是不断清理场上的杂兵，尽量对BOSS造成多一点伤害。

BOSS开门时，会为场上补充哥布林和兽人杂兵，玩家要不断将其击倒，使得王国军的斗士能够不断对BOSS进行输出。另外击倒它们可以获得一些炸弹、十字弓类的临时装备，这些装备对BOSS也有一定的伤害，不妨多多使用。中途杂兵中会出现一个持有火炬的哥布林，一定要优先将其打倒，然后将火炬放置在场景左侧顺手的位置。此时场景中应该已经有两颗大炮炮弹，也尽早捡起来运到左侧去。等到王国军的大炮从左侧出现后，立刻为其装弹（捡起炮弹攻击大炮即可），然后再装备火炬点火，就能对BOSS造成极大的伤害。普通难度下两发打完，BOSS应该至少也是濒死状态了。之后BOSS会用炮击毁掉我方的大炮，但等待一段时间后，就会再次出现新的大炮，重复攻击即可。



高难度下，BOSS门口放出的杂兵会增加红帽子。虽然这货很不好对付，但将其击倒后，会额外获得一发大炮炮弹，如此一来就可以一门炮台对BOSS轰上三发，直接将其送回老家也不难做到。而地狱难度下，敌方还会增援兽人队长，攻击力极高，同样要尽快击破以保证我方的安全。

靠近石像鬼之门时，它也会发动一些火焰属性的攻击，虽然威胁不大，但姑且还是提一下。另外需要注意如果攻略时间拖得太长，会出现王国军大量援护射击，无法获得护身符。

毕尔巴隆要塞

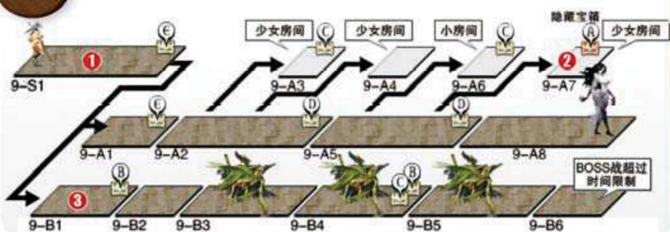


A路线要点

①共通路线9-S1区域中，会出现体型肥胖的膨胀尸体杂兵。它被击破时，其正面将会喷出大量毒液，并且在地面保留一段时间。不慎踩上去的话将会陷入中毒异常状态。将其击破时，要立刻从它的附近离开。

②在关押有第三个乡村女孩的9-A7房间中，发动符文魔法“THF”，可以找到A级的隐藏宝箱，不要错过。

地图



A路线BOSS



种族	人型	弱点	雷电	抗性	-
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				

正常情况下，玩家将要始终同时面对两个吸血鬼。吸血鬼的主要攻击方式为爪击和蝙蝠弹。爪击的距离很短，威胁不大。蝙蝠弹会先向前方飞行，然后如同回旋镖一样飞回来，有一定的威力。不过这两招都是针对X轴进行的攻击，只要不跟BOSS站在同一条X轴上，也就不会被击中。另外吸血鬼还会使用不太显眼的冰霜弹攻击，跟背景融合度较高，而且在混战中就更难察觉得到。冰霜弹在越高的难度下伤害范围越大，不太容易闪避，而且还会造成冻结状态，需要玩家留神，及时闪避到BOSS身后去。当BOSS飞在半空中时，站在其背后攻击会稍稍安全一些。

当带着被解救的乡村女孩进入BOSS区域时，就需要多多保护她们了。吸血鬼会对乡村女孩使用吸血攻击，被这招将体力扣光的话，乡村女孩会变为吸血鬼，玩家同时面对的BOSS数量就会上升，打起来就会变得更加困难。乡村女孩一共有三名，可想而知如果全部变成吸血鬼，将会是多么混乱的情况。而且这个BOSS在出现一段时间后必定会消失瞬移，BOSS一多起来，连续的瞬移也会搞得玩家头晕眼花。

B路线要点



③9-B1区域一开始漆黑一片，并且会出现大量的鬼魂。首先无视她们继续前进，能在前面不远处找到火炬。利用火炬将鬼魂全部清理后，可以借着火炬的光芒，收拾这里出现的骷髅和食尸鬼。

B路线BOSS



种族	亡灵	弱点	-	抗性	冰霜
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				

该BOSS首先会出现在9-B2区域。此时玩家几乎无法对其造成任何伤害，因此不要恋战，集中攻击右上角的石门，打通后即可进入后面的场景。接下来的9-B3、9-B4和9-B5都是与怨灵的追逐战。每个区域的地面都会掉落一根火炬，捡起来以后往右走，就能够看到捧着蜡烛的女神像。手持火炬的情况下靠近女神像就能点燃蜡烛，此时怨灵的胸口就会出现一个心脏，玩家就能对其打出正常的伤害了。女神像有着耐久值设定，蜡烛燃烧时会缓缓消耗，而遭到攻击则会加快消耗速度。消耗完毕后怨灵的心脏就会消失，玩家需要拿起火炬赶完下一个女神像处点燃蜡烛，再回头来继续攻略怨灵。9-B3有两座女神像，9-B4有两座女神像，9-B5有一座女神像，如果直到最后的女神像熄灭都没能击倒BOSS，那么进入9-B6后就是逃亡战，无法获得护身符。

为了有效率地歼灭怨灵，有必要使其远离女神像，因此在点燃女神像蜡烛后，应该立刻放下火炬往回跑。这样当怨灵瞬移到玩家身边时，已经离女神像有相当一段距离，也不怕攻击伤害到女神像了。怨灵的攻击方式主要分为镰刀下砍和回旋镰刀，两者虽然无法区别其准备动作，不过都是对X轴攻击的招式，只要向Y轴闪避就能安然无事。BOSS放出的冰霜弹攻击稍微麻烦一点，需要在广阔的地方拉开距离闪避，但是旁边的杂兵又很碍事，只能随机应变了。

在高难度下，BOSS的攻击方式也不会发生变化，但是出现的杂兵会大幅强化，其中甚至会出现精英黑色骷髅剑士和食尸鬼。黑色骷髅剑士的攻击带冻结，而且攻击欲望极高，食尸鬼更是能中断玩家在地面的行动，配合怨灵的镰刀攻击极为危险，一定要先行铲除。如果玩家的职业能够在空中进行强力输出，不妨采取空战，这样可以最大程度减少食尸鬼和精英骷髅剑士的威胁。

虚幻之境

在前文系统部分已经稍稍提到过，启动城门处“RMZ”的符文魔法，就能前往“虚幻之境”。这个迷宫没有关卡场景要素，直接对战最终BOSS上古巨龙。将其击倒后，房主玩家固定获得9个S级装备，其他参战玩家固定获得2个S级装备，并视为房主玩家通关。

最终BOSS

种族	龙	弱点	-	抗性	-
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				



上古巨龙

本战需要特别注意的是，祈祷的效果在这里无效，而且死亡后无法复活。也就是说，玩家必须以初始LP3的状态去挑战最终BOSS。另外剧情上是因为收集了护身符才能对其造成伤害。满护身符的玩家可以邀请其他玩家一起组队挑战，但若是房主被击败，那么队员的所有攻击都无法撼动BOSS分毫，只能放弃任务。

最终BOSS战粗略可以分为近身与远程两个阶段。近身阶段中，上古巨龙身躯巨大并且一直浮在空中，可以说几乎整个屏幕都是玩家可以攻击的区域。但是相对地它的攻击范围也很大。当玩家靠近它的头部时，它会使用撕咬攻击，有一定的准备动作，但是判定极大，保险起见要习得连续闪避才能较好地躲避开来。看到口中出现些许火炎时，就代表它会吐出一个巨大的火炎弹，本体体积够大，落地后爆炸范围也极大，这时一定要全速离开落点附近，不然很容易被卷入爆炸之中。另外还有一招是从空中缓缓降下大范围的电气弹，虽然伤害不高，但会强制玩家陷入晕眩状态，所以还是要立刻闪避。

以上三招还算比较好应对，但接下来两招就比较麻烦。其一是画面左侧、中央和右侧各会缓缓落下一颗火炎弹，落地之后将卷起极高的火柱，范围也非常大，NPC可以说会100%被这招解决掉。应对方法是在其落地之前不断进行攻击将其打灭，因为火炎弹在落地之前没有攻击判定，玩家应该站在BOSS的头部下方，集中攻

击中央降下的那颗，这样至少可以保证自己的安全。其二是画面左侧和右侧各自缓缓落下数颗电击弹，落地之后将卷起极大的龙卷风，而且两股龙卷风还会向中央移动，即使使用连续闪避也无法躲开，伤害也是极高。应对方法同样是在其落地之前消除其中一颗，然后躲在这边的角落闪避龙卷风的移动。这两招都是NPC杀手，对于无法复活的本关来说，确实难以应付。

以上五招反复使用一段时间后，上古巨龙会振翅离开，宣告近身阶段转移至远程阶段。首先它将会飞至远处的高空，使用一发极大龙息火炎。此时玩家应该赶紧选择场景中左右其中一侧建筑物进行躲避，否则被龙息喷中，会连续受到极大伤害。龙息过后，BOSS会开始发射绿色的魔法光弹，对两侧的建筑物进行攻击。如果建筑物被摧毁，那么玩家对于它的突击和极大龙息火炎将失去闪避方式。此时应该用攻击判定持续时间长的招式，对绿色光弹进行攻击，将其打回上古巨龙身上，还能额外造成一点伤害。这个步骤结束后，BOSS会如同开场时一样使用一次突击，再次回到近身阶段，注意闪避。

高难度下BOSS体力降至50%以下时，场景左右侧会出现骷髅和黑色骷髅剑士前来增援。如果不是需要紧急速杀BOSS的情况，推荐还是先解决掉其中的黑色骷髅剑士，否则其攻击的冻结效果会给闪避BOSS攻击带来很大麻烦。而BOSS的极大龙息火炎和突击都会对这些杂兵生效，满足条件时不妨利用一下。而BOSS体力在20%以下时，每次从远程阶段转回近身阶段后，都会使用一次回复魔法，回复自己约10%的体力。如果玩家的输出不够，有可能无法将其杀死，需要特别留意。本战的攻略要点是一定要配出对龙特效的装备，而女法师的魔法“防护术”至关重要，可以让输出职业无视BOSS的部分攻击和杂兵的干扰，全力进行输出，因此建议带上一个这样的伙伴。如果有其他玩家的女法师参战，也可以让她带上魔法“诅咒”或“暴雪术”，最大程度减少杂兵增援的影响。



混沌迷宫

通关后开启的隐藏迷宫，在马厩前往迷宫时的迷宫选择界面中可以看到。这个迷宫的特征是将所有常规迷宫中的场景随机串联起来，其中出现的敌人也是完全随机，而场景没有任何关系。

混沌迷宫共有99层，不过玩家真正有必要的挑战的其实只有前9层。每1层分为3个小关，每个小关分为5个区域，第5个区域必定随机出现一个BOSS。例如玩家一开始进入的是1-1，击倒第5个区域的BOSS后才可以进入1-2，在击倒1-3的BOSS后，才视作通过第1层。注意如果出现的是B路线的某些BOSS，也是没有区域移动设定的，例如红龙出场的情况下，玩家就必须在财宝房间将其消灭。每一层的小关挑战中必须要选择连战才能继续挑战，中途退出的话，将视作没有完成迷宫，下次进来还得从第1小关重新开始。因此玩家所准备的装备最起码也得有支撑3个小关的耐久度，当然每个小关过关后，有一次更换行囊的机会。

前9层迷宫中，普通难度通关后可挑战1～3层，高难难度通关后可挑战4～6层，地狱难度通关后才可以挑战7层以后。混沌迷宫的难度是固定的，不受玩家当前选择难度所影响，每一层的敌人等级也是逐渐提升。在第9层只有9-1关卡，其第5个区域将挑战游戏的隐藏BOSS魔侯，等级高达LV100，苦战必至。另外从第4层开始，即使不是BOSS区域，偶尔也会出现BOSS乱入，不过其体力设定大大低于正常情况下的BOSS。

而作为奖励，前9层的每3层通过后均可获得一个“忘却灵药”，可以在冒险者公会重置技能点数。每1层过关后可以获得一个已经鉴定完毕的本职业特殊装备，其特殊效果在附加效果说明中以黄色字体显示，非常显眼。在第9层击败魔侯后，玩家将获得本职业的最强武器，同时还会获得特殊道具“征服者之印记”，效果是放置在当前行囊中，并且难度设定为地狱难度，挑战混沌迷宫时，玩家的能力将随着当前层数而得到相应的强化。这个道具在挑战深层的混沌迷宫（80层以后）时，几乎是必不可少的。

击败魔侯后，10层以后的混沌迷宫将重复之前层数的奖励，特殊装备的等级提升至LV99的上限，不过“忘却灵药”和“征服者之印记”不可重复获得。敌人的等级每经过1层上升LV1。而9的倍数层将会挑战魔侯。当击败99层最强的魔侯后，玩家必定会获得一个“忘却灵药”，且可以重复获得。因此想要多次重置技能的玩家，可以找到已经打到99层的玩家一起组队杀死魔侯，就能再次获得“忘却灵药”。加入其他玩家的队伍挑战混沌迷宫的情况下，不管通关第几层，都不会影响到自身层数进度。



隐藏BOSS

种族	恶魔	弱点	–	抗性	–
备注	燃烧/中毒/冻结/晕眩/石化/诅咒/抓取/即死无效				



魔侯

在“遗忘圣所”B路线会稍稍跟其纠缠一下，而这次就要彻底将其击败了。

魔侯的受攻击范围为头部。另外它会使用一种物理攻击和各种大范围魔法攻击，需要好好分析一下。首先是头部角攻击，快速晃动头部对面前的玩家进行二连击，发动前眼睛会闪一下白光。由于发生速度快，对于必须近身攻击的职业来说非常麻烦，好在威力也不算很大。接下来是大范围的冰柱魔法，跟女法师的冰柱魔法效果相当，大幅限制玩家的行动，而且还持续造成冰霜属性伤害。这招出现后，玩家应该立刻将场上的冰柱全部清理，否则将大幅影响之后对其他招式的闪避。冰刃喷射也是其常用的一招，场上出现三个竖着的魔法阵，对玩家放出快速的冰刃攻击。看到魔法阵的瞬间，玩家应该立刻横向移动至魔法阵的背后，就可以不受伤害。另外它的石化魔法也很有威胁，场景左侧、中央和右侧将会随机顺序出现三个魔法阵，之后按照魔法阵出现的顺序，在魔法阵中央放出全屏石化魔法。应对方式跟以前一样，背对正在发动魔法的魔法阵中央就可以无伤。由于这招之后几乎必定会跟一种强力攻击，因此一定要注意闪避石化状态。最后要是看到地面上出现黄色的魔法阵，就要立刻闪避开去，因为片刻之后阵中将卷起极大龙卷，威力极高。

当其体力被削减至60%以下后，就会召唤出大量杂兵，其中大部分是黑色骷髅剑士，此外还有黑色恶魔和分身。而BOSS自身的攻击方式也会增加。通常在召唤杂兵后，会立刻从口中喷出无数火炎、电气弹，然后从空中倾盆而下。虽然单发威力不大，不过数量实在太多，再加上杂兵的干扰，遭受一定程度的伤害是避免不了的，应该尽量远离其袭来的方向。接下来它会在场上放出类似女法师魔法的重力阵，带有吸引效果和减速效果，并且在阵中体力会持续减少。如果重力阵放置在自己头部下方，对于近战职业来说确实非常难受。

最后当其HP不足20%，陷入濒死阶段时，又会追加两种攻击。其一是冷冻射线，用双眼放出射线在地上移动，片刻之后该处将会隆起一座冰山，威力极高，看到射线的移动范围后一定要立刻闪避离开。其二是近似于陨石大爆炸的火焰属性大爆炸攻击，范围同样极大，威力自然也是即死级，看到场上的火炎弹慢慢集中在一起时，就要立刻离开其至少半个屏幕的距离。不过这招大爆炸攻击会连同场上的杂兵一起卷入，只要存活下来的话，就是对BOSS进行输出的好机会了。

虽然攻略难度比上古巨龙要高，但由于可以无数次复活，祈祷也能生效，因此某种意义上来说比上古巨龙战要轻松一些。同样女法师的魔法“防护术”也是攻略关键，套上护罩再加上减伤药水的效果，几乎可以无视BOSS的角攻击，对于近战职业来说，输出起来要轻松得多。装备中如果再有石化无效的效果，那么整个前半段几乎就可以压着BOSS打了。

附录

符文速查表

以下为大家列出的速查表可以帮助记不住符文的玩家快速查阅当前可以发动的符文魔法。看到背景上出现的符文后，直接在表中查阅即可。首先是迷宫中经常会用到的符文。

背景符文	手持符文	效果	备注
		提升攻击力和防御力	当背景符文有A时，使用的手持符文必然是D
		在一段时间之内获得的分数加倍	当背景符文有B时，选择就比较多了。总之点击手持符文D和S就没有坏处。另外当背景符文有S时，点击手持符文S必定获得无敌效果
		释放火・冰・雷属性的魔法	
		净化亡者之魂	
		在一段时间内呈现无敌状态	
		喷出无数的硬币	当背景符文有C和G时，使用的手持符文必然是E
		找出隐藏的财宝	当背景符文有F时，使用的手持符文必然是T。如果背景符文还有T，就能构成“TTF”（徒手威力上升）；如果背景符文还有H，就能构成“THF”（找出隐藏的财宝）。如果不是特别急着赶路的情况下，请一定不要漏掉“THF”
		石化广范围的敌人	
		大幅提升徒手攻击力	
		道具的使用次数回复1次	两个魔法都是好魔法，但背景同时有I和P的情况下，还是建议补上T来发动“TPI”（生命点数提升1）
		生命点数提升1	
		以高几率葬送所有敌人	当背景符文有O时，手持符文必定要选择S，然后再根据现场状况择一发动
		设置回复魔法阵	
		获得风之精灵的加护	当背景符文有W时，使用的手持符文必然是S
		制造出一个装满临时装备的箱子	

接下来的是只有在特定的场景才会用到的符文。这几个非常简单，硬背一下就行了。

背景符文	手持符文	效果	备注
		变出魔法飞毯	无路可走时就发动手持符文S。启动魔像也是S
		赋予魔像生命	
		所有生命注定会抵达之处	仅用于“遗忘圣所”B路线，输入“TSK”打开门后的隐藏房间里完成一次任务用。平时绝对不要同时使用D和E。
		打开无法开启的门扉	记住仅仅在想要开门的时候，才需要同时发动手持符文的S和T
		芝麻开门!	
		找出神秘的区域	没有记忆的必要，在迷宫中不会用到

全委托任务

以下放出的是游戏中全部委托任务的详细资料。之后还有总结了特定迷宫特定路线能够完成的所有任务的速查表，方便玩家接任务，欢迎查阅。



全委托任务详解表

名称	报酬金额	经验值	技能点数	奖赏美术图	发生时期	达成方式
调查蜂鹰数量减少的原因	1000	750	1	胡蜂天敌——蜂鹰	开启冒险者公会后	“上古神殿废墟”A路线，打开从1-A1上方的木门，进入1-A2后，打碎尽头的木箱即可
驯兽师的资质	500	1500	1	暗精灵驯兽师	“故都废墟”通关后	乘骑剑齿虎或龙骑两种魔兽，击倒敌人10个。两种魔兽都在“故都废墟”出没
一则采菇的委托	1000	2500	1	菌类研究学家	“华莱士的地下迷宫”通关后	攻击“华莱士的地下迷宫”里的巨大蘑菇，收集其掉落的孢子10个即可
夺回英雄的遗物	1250	3000	1	英雄贾夫林	“毕尔巴隆要塞”通关后	“毕尔巴隆要塞”A路线8-A4向上的第二个房间8-A6中有兽人在睡觉。不要攻击它们，直接打开后面的宝箱即可完成
设法弄来蜘蛛丝	1500	3500	1	蛛丝披风	“亡者之城的地下墓穴”通关后	击倒5只巨型蜘蛛获得5根蜘蛛丝。这种蜘蛛在“上古神殿废墟”A路线和“亡者之城的地下墓穴”A路线都有
调查艾略特号	3500	1500	1	杰出冒险家——艾略特・皮德	“幽灵船港湾”通关后	在“幽灵船港湾”A路线的7-A3区域，打开上方的门后进入7-A4区域的甲板。点击调查桅杆右侧的旗帜即可
爱狗成痴	1750	4000	1	地狱犬	“遗忘圣所”通关后	承受地狱犬的攻击5次。这种喷火的地狱犬在“遗忘圣所”A、B路线和“法师之塔”A路线都有。为了快速达成任务，强烈建议不要带上伙伴捣乱
韩丽塔的自动傀儡	2000	5000	1	韩丽塔的傀儡	“法师之塔”通关后	在“法师之塔”5-S2的房间，打下上方挂在墙上的巨盾，然后用其抵挡魔法师放出的魔法攻击3次，右侧就会打开通向隐藏房间5-S5的通路。进入5-S5后点击调查上方的人偶即可完成。为了让魔法师能够不受阻碍地放出魔法，强烈建议不要带上伙伴捣乱
生命救济者	5000	15000	2	圣马屈・罗撒	“迷踪森林”通关后	在迦南神殿复活30人
驱除枭兽	2000	8000	1	枭兽父母与幼兽	“迷踪森林”通关后	击倒枭兽10头。这种类似熊的敌人在“上古神殿废墟”B路线和“法师之塔”都会出现
森林巡守员	2500	6000	1	森林中的骚动	“迷踪森林”通关后	在“迷踪森林”击倒30个木魔像
巨龙的起源	1500	4000	2	恐爪龙	A路线全通关&完成6个委托任务	在“上古神殿废墟”1-A5点击调查上方的壁画，然后不断攻击壁画就可以打破墙壁，出现通向隐藏房间1-A6的通道。进入1-A6后调查里面的宝箱即可完成
驱除食人鱼	3000	4000	1	海神的使者	A路线全通关&完成7个委托任务	击倒10条食人鱼。这种食人鱼主要出现在“故都废墟”A路线和“迷踪森林”A路线。如果选择“迷踪森林”A路线，那么在6-A4的乘船场景中一条不漏全部击倒就能一次性完成
进化的魔法	2000	4500	1	突变种	A路线全通关&完成8个委托任务	在“华莱士的地下迷宫”A路线2-A2，打开中央的门进入2-A3，可以看到房间地板上有8种颜色的机关。按照红→黄→蓝→紫的顺序踩下其中4个机关，就能打开上方铁栅栏，调查后面的宝箱后即可完成。如果不小心踩错机关，可以踩中央的无色圆形机关复位
取得飞行要塞的设计图	3500	4000	1	死亡飞船	A路线全通关&完成9个委托任务	在“毕尔巴隆要塞”A路线8-A1的上方能够看见一堵有裂缝的墙。捡起附近木箱中的临时装备“炸弹”，在墙的附近引爆就可以炸出通向隐藏房间8-A2的通路。进入8-A2后调查宝箱即可完成
长眠于土的勇士们	6000	2000	1	亡灵剑士之主	A路线全通关&完成10个委托任务	击倒黑色骷髅剑士5只。这种精英骷髅主要出没于“亡者之城的地下墓穴”B路线和“幽灵船港湾”B路线，非常难缠
芝麻开门	50	100	2	杀死四十大盗的人	A路线全通关&完成11个委托任务	首先要在城镇设施“路肯之塔”处购入蓝色符文石T，然后前往“幽灵船港湾”A路线7-A6，调查背景上的隐藏石门上的符文O，结合手持符文凑出“OTS”，即可打开通向隐藏房间7-A9的通路，同时完成任务
搜索禁书	1500	4500	1	龙类	A路线全通关&完成12个委托任务	前往“法师之塔”A路线的5-A1，点击调查书架2次，会掉落两本书，然后攻击书架，就能打开通向隐藏房间5-A2的通路，同时完成任务。注意如果掉落两本书以上，就无法打开通路了

名称	报酬金额	经验值	技能点数	奖赏美术图	发生时期	达成方式
取得紫水晶	5500	3000	1	黑暗水晶	A路线全通关&完成13个委托任务	在“迷踪森林”A路线6-A4的乘船场景中，如果保护船只成功，就能进入6-A5→6-A7的路线。在6-A7中击碎大型紫水晶柱，收集掉落的紫水晶20个即可达成任务
搜索某位骑士	4500	7000	1	鸟身女妖的诱惑	“上古神殿废墟”B路线通关&完成7个委托任务	单人讨伐“上古神殿废墟”A路线BOSS鸟身女妖。注意在酒馆设定伙伴禁止参加
墙壁另一头传来的声音	3000	3500	1	报丧女妖	“故都废墟”B路线通关&完成8个委托任务	“故都废墟”A路线4-A2的后半段剑刃陷阱前调查上方的墙壁，会出现提示。然后不断攻击墙壁就能打开通向隐藏房间4-A4的通路。进入4-A4后调查里面的宝箱即可
巫婆利玛·雷复活	500	1000	2	巫婆利玛·雷	“华莱士的地下迷宫”B路线通关&完成9个委托任务	前往“华莱士的地下迷宫”B路线2-B2，打开中央的房门可以进入2-B3。攻击2-B3房间中央魔法阵周边的蜡烛，将其全部熄灭后，点击调查上方的邪神像即可
证明战士资格的仪式	10000	5000	1	亚马逊猎人	“毕尔巴隆要塞”B路线通关&完成10个委托任务	接下这个任务后会获得任务道具“仪式护甲”（橙色表示）。将其放入行囊后，击倒50头兽人。这一类兽人在“毕尔巴隆要塞”A、B路线均会大量出现
先下手为强	5000	8000	1	吸血鬼猎人	“亡者之城的地下墓穴”B路线通关&完成11个委托任务	2分钟内击倒“亡者之城的地下墓穴”A路线BOSS吸血鬼。LV30以上应该不难达成
向主人的亡灵问好	2500	4500	1	死者的舞宴	“亡者之城的地下墓穴”B路线通关&完成12个委托任务	在“亡者之城的地下墓穴”A路线9-A2会出现鬼魂。站在她们面前，原地顺时针旋转3圈即可达成。注意达成迷宫限定为“亡者之城的地下墓穴”，在其他迷宫出现的鬼魂前旋转是没用的
活化石	6000	2500	1	神话中的海蛇	“幽灵船港湾”B路线通关&完成13个委托任务	前往“幽灵船港湾”B路线与BOSS海怪交战。不要过多对其发动攻击，故意让其用触手拗断所有的石柱，大约3分钟后就能引发大海啸，自动进入隐藏区域7-B5。在7-B5点击调查右方浅滩上大海蛇幼体即可
来自魔术教团的密报	15000	0	1	地狱传道者	“遗忘圣所”B路线通关&完成14个委托任务	首先要在城镇设施“路肯之塔”处购入所有的符文石。然后前往“遗忘圣所”B路线，在3-B2前半段调查上方石门处的背景符文K，利用手持符文组合出“TSK”，打开通向房间3-B3的通路。接着在3-B3调查右侧的背景符文I，利用手持符文组合出“DIE”，左侧就会出现宝箱。调查宝箱后即可达成任务
僧侣的告解	4000	7500	1	欲望之梦魔	“遗忘圣所”B路线通关&完成15个委托任务	前往“遗忘圣所”B路线，在3-B2的背景符文K的后方场景，下面会有一个巨大的隐藏魔法阵，踩上去后会被强制传送至魔界3-B4。因此在3-B2后半段先不要走下方，直接从上方绕到右侧会看见一作邪神像。点击调查后再对其进行攻击，破坏后会出现通向隐藏房间3-8B的通路，同时完成任务
魔毯的秘密	1000	10000	1	雅拉克妮	“法师之塔”B路线通关&完成16个委托任务	前往“法师之塔”B路线，搭乘魔法飞毯后进入5-B4降落。调查该场景右上角的纺织机即可
在幽暗的水底有着什么	3000	6000	1	湖底的席拉	“迷踪森林”B路线通关&完成17个委托任务	前往“迷踪森林”A路线，在6-A4的搭船场景故意让船损坏，进入6-A6区域后即可达成
捕获鸟身女妖幼雏	6000	20000	1	鸟身女妖幼雏	游戏通关后	前往“上古神殿废墟”A路线，在不破坏巾央的巢的情况下击倒BOSS鸟身女妖。巢的左右两侧空间都可以战斗，而巢也不是一下就坏，因此只要不带NPC伙伴出战，要达成也不困难
飞龙蛋小偷	6000	20000	1	龙骑士	游戏通关后	前往“故都废墟”A路线，与BOSS双足飞龙交战时，击倒它呼唤而来的雌性双足飞龙，收集12个卵。每条雌性双足飞龙被击倒后必定掉落3个卵，因此记得打倒4头雌性双足飞龙后再击杀BOSS。
调查变种甲虫	6000	25000	1	巨型蠕虫	游戏通关后	前往“华莱士的地下迷宫”A路线，与BOSS末日甲虫交战，击破5只BOSS房间的茧。茧是由BOSS房间中的蠕虫变出来的，出现速度不算快，注意打满之前不要误杀了BOSS。
献给牛头怪的活祭品	7000	25000	1	地下迷宫和被献祭的孩子们	游戏通关后	2分钟内击倒“毕尔巴隆要塞”A路线的BOSS牛头怪
救出村里的姑娘	3000	40000	1	血腥伯爵夫人	游戏通关后	前往“亡者之城的地下墓穴”A路线，在9-A3、9-A4和9-A7三个房间中可以找到三名被捉的乡村女孩。带上她们击败A路线BOSS吸血鬼即可
释放魔人	8000	30000	1	魔人的后宫	游戏通关后	在“幽灵船港湾”A路线BOSS战时，拾取“神灯”召唤出3次魔人。可以召唤成功后立刻按△键丢弃，然后再次拾取召唤
解读魔像符文	8000	30000	1	魔像大师	游戏通关后	在“遗忘圣所”A路线BOSS战时，不启动我方魔像，击倒敌方的魔像。BOSS的减伤极高，建议在其脚边活动，多多引诱敌方杂兵用炸弹攻击该处
黑暗组织干部的过去	9000	35000	1	走上旁门左道的魔法师	游戏通关后	单人讨伐“法师之塔”A路线BOSS术士。注意在酒馆设定伙伴禁止参加
调查异世界	10000	35000	1	凝视怪居住的世界	游戏通关后	接下这个任务后会获得任务道具“瓮”（橙色表示）。将其放入行囊后，单人讨伐“迷踪森林”A路线BOSS凝视怪。注意在酒馆设定伙伴禁止参加
波尔加的角斗士	15000	15000	1	角斗士	游戏通关后	击倒角斗士10人。角斗士是比斗士大一圈的精英兵种，通常出现在“遗忘圣所”和“迷踪森林”。在“迷踪森林”B路线会固定出现5人，刷起来比较有效率
拯救小仙子	2	0	3	仲夏夜之梦	游戏通关后	救出被关在鸟笼中的仙子10只。确认有可能出现仙子的位置有：“上古神殿废墟”1-A1、“毕尔巴隆要塞”8-A3、“亡者之城的地下墓穴”9-A6、“遗忘圣所”3-B3、“迷踪森林”6-S1和6-B3、“故都废墟”4-A2和4-B1、“幽灵船港湾”7-A2和7-A4、“法师之塔”5-A1
潜伏于神殿中的邪眼	15000	50000	1	蛇发女妖三姊妹	游戏通关&完成30个委托任务	单人讨伐“上古神殿废墟”B路线BOSS梅杜莎。注意在酒馆设定伙伴禁止参加
巨人的牢房	17500	60000	1	孕育万物的大地母神	游戏通关&完成33个委托任务	单人前往“华莱士的地下迷宫”B路线，与BOSS独眼巨人战斗中，将右侧监狱的门完全关闭。这个任务不是以速杀BOSS为主，拾取地下的钥匙攻击锁孔后，每隔一段时间，监狱中就会伸出一只手来阻止大门下降。此时要优先将那只手打掉，待大门完全关闭才算完成任务。注意在酒馆设定伙伴禁止参加
石像鬼之门突破作战	20000	70000	1	跨种族工程	游戏通关&完成36个委托任务	单人讨伐“毕尔巴隆要塞”B路线BOSS石像鬼之门，不能超过规定时间。注意在酒馆设定伙伴禁止参加
与兔子单挑	40000	80000	1	追寻圣杯的骑士	游戏通关&完成39个委托任务	单人讨伐“迷踪森林”B路线BOSS杀人兔。注意在酒馆设定伙伴禁止参加
反复活派	22500	90000	1	命运天使	游戏通关&完成40个委托任务	2分钟内击倒“亡者之城的地下墓穴”B路线BOSS怨灵
关于人造生命的研究	25000	100000	1	人造人	游戏通关&完成42个委托任务	单人讨伐“法师之塔”B路线BOSS奇美拉。注意在酒馆设定伙伴禁止参加
爱吹牛的酒鬼水手	5000	150000	1	安娜·邦尼：海盗，传说人物	游戏通关&完成44个委托任务	单人讨伐“幽灵船港湾”B路线BOSS海怪。注意在酒馆设定伙伴禁止参加
与恶魔之间的契约	27500	120000	1	堕天使的证言	游戏通关&完成46个委托任务	单人讨伐“遗忘圣所”B路线BOSS高阶恶魔。注意在酒馆设定伙伴禁止参加
亲身见证神的威能吧	100000	200000	1	活祭品梅利雅公主	游戏通关&完成47个委托任务	单人讨伐“故都废墟”B路线BOSS红龙。本任务同时限定在财宝房间4-B2中击杀红龙，千万不要往后走。注意在酒馆设定伙伴禁止参加

迷宫任务速查表

迷宫	A路线任务	B路线任务
上古神殿废墟	调查蜂鹰数量减少的原因、设法弄来蜘蛛丝、巨龙的起源、搜索某位骑士	驱除枭兽、潜伏于神殿中的邪眼
故都废墟	驯兽师的资质、驱除食人鱼、墙壁另一头传来的声音、飞龙蛋小偷	亲身见证神的威能吧
华莱士的地下迷宫	一则采菇的委托、进化的魔法、调查变种甲虫	巫婆利玛·雷复活、巨人的牢房
毕尔巴隆要塞	夺回英雄的遗物、取得飞行要塞的设计图、证明战士资格的仪式、献给牛头怪的活祭品	证明战士资格的仪式、石像鬼之门突破作战
亡者之城的地下墓穴	设法弄来蜘蛛丝、长眠于土的勇士们、先下手为强、向主人的亡灵问好、救出村里的姑娘	反复活派
幽灵船港湾	调查艾略特号、芝麻开门、释放魔人	长眠于土的勇士们、活化石、爱吹牛的酒鬼水手
遗忘圣所	爱狗成痴、解读魔像符文、波尔加的角斗士	爱狗成痴、来自魔术教团的密报、僧侣的告解、波尔加的角斗士、与恶魔之间的契约
法师之塔	爱狗成痴、韩丽塔的自动傀儡、驱除枭兽、搜索禁书、黑暗组织干部的过去	韩丽塔的自动傀儡、驱除枭兽、魔毯的秘密、关于人造生命的研究
迷踪森林	森林巡守员、驱除食人鱼、取得紫水晶、在幽暗的水底有着什么、调查异世界、波尔加的角斗士	森林巡守员、波尔加的角斗士、与兔子单挑

料理食材能力提升表

"幽灵船港湾"料理一览



普通食材	烹饪方式	能力提升
①山椒鱼	□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
②梭鱼肉	□煎锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%
	□煮锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%
③鲱鱼	□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
④贻贝	□煎锅	HP+12%，攻击力+1%，防御力+3%，得分+2%
	□煮锅	HP+12%，攻击力+3%，防御力+3%，得分+2%
⑤牡蛎	□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
⑥龙虾	□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+4%
⑦熏制肉	□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
⑧野兔肉	□煎锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%
	□煮锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%

珍稀食材	外观	烹饪方式	能力提升
①凝视怪眼球（"迷踪森林"A路线过关）		□煎锅 □煮锅	HP+12%，攻击力+4%，防御力+4%，得分+8%
⑥海怪触角（"幽灵船港湾"B路线击倒BOSS过关）		□煎锅	HP+20%，攻击力+3%，防御力+8%，得分+4%
		□煮锅	HP+20%，攻击力+8%，防御力+3%，得分+4%
⑦奇美拉肉（"法师之塔" B路线击倒BOSS过关）		□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+2%
⑧杀人兔肉（"迷踪森林"B路线击倒BOSS过关）		□煎锅	HP+20%，攻击力+8%，防御力+2%，得分+4%
		□煮锅	HP+20%，攻击力+2%，防御力+8%，得分+4%

"上古神殿废墟"料理一览



普通食材	烹饪方式	能力提升
①蝙蝠	□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+6%
②田螺	□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
③腌制野猪肉	□煎锅 □煮锅	HP+12%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+2%
④豌豆	□煎锅 □煮锅	HP+12%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+2%
⑤胡萝卜	□煎锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%
	□煮锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%
⑥野葱	□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
⑦卷心菜	□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
⑧蛇肉	□煎锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%
	□煮锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%

珍稀食材	外观	烹饪方式	能力提升
③牛头怪舌（"毕尔巴隆要塞"A路线过关）		□煎锅	HP+20%，攻击力+5%，防御力+1%，得分+4%
		□煮锅	HP+20%，攻击力+1%，防御力+5%，得分+4%
⑧鸟身女妖蛋（"上古神殿废墟"A路线过关）		□煎锅 □煮锅	HP+20%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+4%

"故都废墟"料理一览



普通食材	烹饪方式	能力提升
①大型兽的熏制肉	□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+2%
②腌制猪肉	□煎锅 □煮锅	HP+12%，攻击力+1%，防御力+5%，得分+2%
③鸡肉	□煎锅	HP+15%，攻击力+3%，防御力+5%，得分+4%
	□煮锅	HP+15%，攻击力+5%，防御力+3%，得分+4%
④金针菇	□煎锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+3%，得分+2%
	□煮锅	HP+8%，攻击力+3%，防御力+1%，得分+2%
⑤小麦	□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
⑥蚕豆	□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+3%，防御力+3%，得分+2%
⑦马铃薯	□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+1%，防御力+1%，得分+2%
⑧蝎子	□煎锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%
	□煮锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%

珍稀食材	外观	烹饪方式	能力提升
①蠕虫肉片（"华莱士的地下迷宫"A路线过关）		□煎锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%
		□煮锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%
②梭鱼肉（"故都废墟"A路线过关）		□煎锅	HP+8%，攻击力+4%，防御力+2%，得分+2%
		□煮锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+4%，得分+2%
③双足飞龙肉（"故都废墟"A路线过关）		□煎锅 □煮锅	HP+8%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+2%
③红龙肉（"故都废墟"B路线击倒BOSS过关）		□煎锅	HP+35%，攻击力+18%，防御力+10%，得分+15%
		□煮锅	HP+35%，攻击力+10%，防御力+18%，得分+15%
⑦蘑菇切片（"华莱士的地下迷宫"A路线过关）		□煎锅 □煮锅	HP+20%，攻击力+2%，防御力+2%，得分+10%
⑧高阶恶魔心脏（"遗忘圣所"B路线击倒BOSS过关）		□煎锅	HP+20%，攻击力+8%，防御力+2%，得分+4%
		□煮锅	HP+20%，攻击力+2%，防御力+8%，得分+4%

装备附加效果查阅表

下表给出装备的附加效果查询表和掉落地点表（不包括混沌迷宫获得的特殊装备），其中“效果范围”指的是附加效果中“n”部分的变化区间。

武具

效果描述	效果范围		属性	对应武具							高几率掉落地点
	下限	上限		剑(战士)	盾(战士)	斧枪(亚马逊女战士)	板斧(矮人)	法杖(巫师)	法杖(女法师)	弓箭(精灵)	
n%机率毒化敌人	10	30	–	○	–	○	○	–	–	○	地下迷宫
n%机率点燃敌人	10	30	火焰属性	○	–	○	○	–	–	○	上古神殿
n%机率冻结敌人	4	20	冰霜属性	○	–	○	○	–	–	○	地下墓穴
n%机率石化敌人	2	10	–	○	–	○	○	–	–	○	故都废墟
防御成功时，有n%机率以火焰弹反击	10	50	火焰属性	–	○	○	–	–	–	–	上古神殿
防御成功时，有n%机率以冰霜弹反击	10	50	冰霜属性	–	○	○	0	–	–	–	地下墓穴
防御成功时，有n%机率以雷电弹反击	10	50	雷电属性	–	○	○	–	–	–	–	遗忘圣所
防御成功时，有n%机率以魔法弹反击	10	50	–	–	○	○	–	–	–	–	法师之塔
连续发动相同魔法时，每次提升伤害n%	2	5	–	–	–	–	–	○	○	–	法师之塔
MP充能速度提升n%	10	30	–	–	–	–	–	○	○	–	法师之塔
消耗MP与伤害降低n%	10	30	–	–	–	–	–	○	○	–	法师之塔
消耗MP与伤害提升n%	10	30	–	–	–	–	–	○	○	–	法师之塔
MP最大值+n	10	100	–	–	–	–	–	○	○	–	法师之塔
火焰伤害+n%	5	20	火焰属性	–	–	–	–	○	○	–	上古神殿
冰霜伤害+n%	5	20	冰霜属性	–	–	–	–	○	○	–	地下墓穴
雷电伤害+n%	5	20	雷电属性	–	–	–	–	○	○	–	遗忘圣所
魔法伤害+n%	20	50	–	○	–	○	○	–	–	○	法师之塔
强攻击伤害+n%	10	30	–	○	–	○	○	–	–	–	要塞
魔法飞弹的数量+n	1	3	–	–	–	–	–	○	○	–	法师之塔
魔法射击伤害+n%	30	100	–	–	–	–	–	○	○	–	法师之塔
摔掷时有n%机率造成爆炸	10	30	–	–	–	–	○	–	–	–	要塞
摔掷伤害+n%	10	30	–	–	–	–	○	–	–	–	要塞
n%机率承受伤害减半	5	20	–	–	○	–	–	–	–	–	遗忘圣所
HP最大值+n	5	30	–	○	○	○	○	○	○	○	故都废墟
造成的伤害+n%	5	20	–	○	○	○	○	○	○	○	要塞
受到的伤害–n%	10	20	–	○	○	○	○	○	○	○	遗忘圣所
暴击机率+n%	3	15	–	○	–	○	○	○	○	○	森林
攻击有n%机率无视护甲	5	30	–	○	–	○	○	○	○	○	森林
攻击命中时敌人有n%机率掉落硬币	5	20	–	○	–	○	○	○	○	○	幽灵船
攻击的晕眩值+n%	10	30	–	○	–	○	○	○	○	○	地下迷宫
攻击的击倒值+n%	10	30	–	○	–	○	○	○	○	○	地下迷宫
攻击的击退值+n%	10	30	–	○	–	○	○	○	○	○	地下迷宫
受到伤害时，有n%机率以火焰弹反击	5	20	火焰属性	–	○	–	–	–	–	–	上古神殿
受到伤害时，有n%机率以冰霜弹反击	5	20	冰霜属性	–	○	–	–	–	–	–	地下墓穴
受到伤害时，有n%机率以雷电弹反击	5	20	雷电属性	–	○	–	–	–	–	–	遗忘圣所
受到伤害时，有n%机率以魔法弹反击	5	20	–	–	○	–	–	–	–	–	法师之塔
伤害+n%，耐久度下降	20	20	–	○	–	○	○	○	○	○	–
伤害+n%，耐久度大幅下降	35	35	–	○	–	○	○	○	○	○	–
伤害+n%，耐久度巨幅下降	50	50	–	○	–	○	○	○	○	○	–
造成相当于伤害值n%的火焰伤害	10	30	火焰属性	○	–	○	○	–	–	○	上古神殿
造成相当于伤害值n%的冰霜伤害	10	30	冰霜属性	○	–	○	○	–	–	○	地下墓穴
造成相当于伤害值n%的雷电伤害	10	30	雷电属性	○	–	○	○	–	–	○	遗忘圣所
对人型系敌人伤害+n%	10	30	–	○	–	○	○	○	○	○	要塞
对自然系敌人伤害+n%	10	30	–	○	–	○	○	○	○	○	森林
对亡灵系敌人伤害+n%	10	30	–	○	–	○	○	○	○	○	地下墓穴
对恶魔系敌人伤害+n%	10	30	–	○	–	○	○	○	○	○	故都废墟
对龙类敌人伤害+n%	10	30	–	○	–	○	○	○	○	○	上古神殿
对物质系敌人伤害+n%	10	30	–	○	–	○	○	○	○	○	遗忘圣所
耐久度消耗率降低n%	20	50	–	○	○	○	○	○	○	○	幽灵船
敌人掉落物品机率+n%	10	30	–	○	○	○	○	○	○	○	幽灵船
敌人倒地时，对其造成的伤害+n%	20	50	–	○	–	○	○	○	○	○	地下迷宫
降低晕眩持续时间n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	地下迷宫
变换场景时，箭矢数量+n	1	5	–	–	–	–	–	–	–	○	幽灵船
降低中毒持续时间n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	地下迷宫
降低燃烧持续时间n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	上古神殿
降低冻结持续时间n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	地下墓穴
降低石化持续时间n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	故都废墟
火焰抗性+n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	上古神殿
冰霜抗性+n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	地下墓穴
雷电抗性+n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	遗忘圣所
物理抗性+n%	5	20	–	–	○	–	–	–	–	–	遗忘圣所
魔法抗性+n%	5	20	–	–	○	–	–	–	–	–	故都废墟
晕眩抗性+n%	20	50	–	–	○	–	–	–	–	–	地下迷宫
击倒抗性+n%	20	50	–	–	○	–	–	–	–	–	地下迷宫
击退抗性+n%	20	50	–	–	○	–	–	–	–	–	地下迷宫
来自人型系敌人的伤害–n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	要塞
来自自然类敌人的伤害–n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	森林
来自亡灵系敌人的伤害–n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	地下墓穴
来自恶魔系敌人的伤害–n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	故都废墟
来自龙类敌人的伤害–n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	上古神殿
来自物质系敌人的伤害–n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	遗忘圣所
来自陷阱的伤害–n%	50	99	–	–	○	–	–	–	–	–	幽灵船
STR+n	3	30	–	○	–	○	○	○	○	○	要塞
INT+n	3	30	–	○	–	○	○	○	○	○	法师之塔
CON+n	3	30	–	○	–	○	○	○	○	○	遗忘圣所
MGR+n	3	30	–	○	–	○	○	○	○	○	故都废墟
DEX+n	3	30	–	○	–	○	○	○	○	○	幽灵船
LUC+n	3	30	–	○	–	○	○	○	○	○	森林

配件

效果描述	效果范围		属性	对应配件									高几率掉落地点
	下限	上限		护符	护手	腰带	耳环	护腕	靴子	斗篷	手套	眼镜	
n%受到的伤害转换为MP	20	100	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	法师之塔
释放法术时，有n%的机率抵抗击退效果	20	80	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	法师之塔
MP最大值+n	10	100	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	法师之塔
火焰伤害+n%	5	20	火焰属性	–	–	–	–	–	–	–	–	○	上古神殿
冰霜伤害+n%	5	20	冰霜属性	–	–	–	–	–	–	–	–	○	地下墓穴
雷电伤害+n%	5	20	雷电属性	–	–	–	–	–	–	–	–	○	遗忘圣所
脚踢攻击伤害+n%	10	30	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	要塞
徒手攻击伤害+n%	20	50	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	要塞
徒手时受到的伤害–n%	10	30	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	要塞
徒手攻击的击退值+n	20	50	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	要塞
n%机率承受伤害减半	5	20	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	遗忘圣所
HP最大值+n	5	30	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	故都废墟
造成的伤害+n%	5	20	–	–	–	○	○	–	○	○	–	○	要塞
受到的伤害–n%	10	20	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	遗忘圣所
暴击机率+n%	3	15	–	–	○	–	–	○	–	–	○	–	森林
濒死时，道具治疗效果+n%	20	50	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	森林
濒死时，移动速度+n%	10	20	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	森林
濒死时，造成的伤害+n%	10	30	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	森林
攻击有n%机率无视护甲	5	30	–	–	○	–	–	○	–	–	○	–	森林
受到伤害时，有n%机率以火焰弹反击	5	20	火焰属性	○	○	○	○	○	○	○	○	○	上古神殿
受到伤害时，有n%机率以冰霜弹反击	5	20	冰霜属性	○	○	○	○	○	○	○	○	○	地下墓穴
受到伤害时，有n%机率以雷电弹反击	5	20	雷电属性	○	○	○	○	○	○	○	○	○	遗忘圣所
受到伤害时，有n%机率以魔法弹反击	5	20	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	法师之塔
对人型系敌人伤害+n%	10	30	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○	要塞
对自然系敌人伤害+n%	10	30	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○	森林
对亡灵系敌人伤害+n%	10	30	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○	地下墓穴
对恶魔系敌人伤害+n%	10	30	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○	故都废墟
对龙类敌人伤害+n%	10	30	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○	上古神殿
对物质系敌人伤害+n%	10	30	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○	遗忘圣所
当LP为0时，造成的伤害+n%	10	30	–	–	○	–	–	○	–	–	○	–	森林
当LP为0时，受到的伤害–n%	10	30	–	–	○	–	–	○	–	–	○	–	森林
耐久度消耗率降低n%	20	50	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	幽灵船
敌人掉落物品机率+n%	10	30	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	幽灵船
滑踢伤害+n%	30	100	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	要塞
敌人倒地时，对其造成的伤害+n%	20	50	–	–	○	–	–	○	–	–	○	–	地下迷宫
获得额外生命时，HP回复n%	50	100	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	故都废墟
获得额外生命时，移除所有异常状态	0	0	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	故都废墟
拾取硬币时，HP回复n	1	5	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	幽灵船
n%拾取的硬币列入分数计算	10	50	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	幽灵船
降低晕眩持续时间n%	10	30	–	○	–	○	○	–	○	○	–	○	地下迷宫
变换场景时，HP回复n%	10	20	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	故都废墟
免疫中毒效果	0	0	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	地下迷宫
降低中毒持续时间n%	10	30	–	○	–	○	○	–	○	○	–	○	地下迷宫
免疫燃烧效果	0	0	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	上古神殿
降低燃烧持续时间n%	10	30	–	○	–	○	○	–	○	○	–	○	上古神殿
免疫冻结效果	0	0	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	地下墓穴
降低冻结持续时间n%	10	30	–	○	–	○	○	–	○	○	–	○	地下墓穴
免疫石化效果	0	0	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	故都废墟
降低石化持续时间n%	10	30	–	○	–	○	○	–	○	○	–	○	故都废墟
火焰抗性+n%	10	30	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	上古神殿
冰霜抗性+n%	10	30	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	地下墓穴
雷电抗性+n%	10	30	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	遗忘圣所
物理抗性+n%	5	20	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	遗忘圣所
魔法抗性+n%	5	20	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	故都废墟
晕眩抗性+n%	20	50	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	地下迷宫
击倒抗性+n%	20	50	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	地下迷宫
击退抗性+n%	20	50	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	地下迷宫
来自人型系敌人的伤害–n%	10	30	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	要塞
来自自然系敌人的伤害–n%	10	30	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	森林
来自亡灵系敌人的伤害–n%	10	30	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	地下墓穴
来自恶魔系敌人的伤害–n%	10	30	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	故都废墟
来自龙类敌人的伤害–n%	10	30	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	上古神殿
来自物质系敌人的伤害–n%	10	30	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	遗忘圣所
来自陷阱的伤害–n%	50	99	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	幽灵船
HP回复效果+n%	20	50	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	故都废墟
濒死时，消耗MP–n%	10	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	森林
以LUC/15的机率减免所有伤害	0	0	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	遗忘圣所
以DEX/10的机率无视敌人的防御	0	0	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	森林
STR+n	3	30	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	要塞
INT+n	3	30	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	法师之塔
CON+n	3	30	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	遗忘圣所
MGR+n	3	30	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	故都废墟
DEX+n	3	30	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	幽灵船
LUC+n	3	30	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	森林

奖杯攻略

奖杯总数	49	铜杯	38	银杯	7	金杯	3	白金	1

白金难度	6/10	有无可能错过的奖杯	无
白金所需时间	约60小时	奖杯BUG或事故	无
在线奖杯	无	硬件需要	无
最少通关次数	8		

白金路线

由于游戏支持联机协力，几个略微有点难度的奖杯可以在朋友的帮助下迎刃而解，当然单刷也完全没有问题。不过由于需要全职业通关并将任意一人练到99级，故免不了一些重复作业，好在刷的过程并不枯燥。

首先建议玩家从6种职业中选择自己觉得操作起来最顺手的一位，在熟悉主线流程的同时尽早完成各个支线任务，解锁奖赏美术图并累积技能点。在游戏的过程中最好结合前文的料理表格，记录下自己吃过的料理，以免之后补起来麻烦。普通难度通关后不要急着练新职业、也无需立刻就前往混沌迷宫，安心提升主力的等级和装备质量，把高难和地狱难度依次完成，在此过程中几个累积型的奖杯基本都能达成，杀入混沌迷宫击倒隐藏BOSS后再回头开新号。由于同一存档下金钱、装备和NPC伙伴共通，故玩家此时开新职业可以依靠强力的AI一路碾压普通难度，无视支线任务仅需3小时左右便能通关一次，全职业通关后奖杯也就拿得差不多了，补齐几个条件特殊的奖杯后白金唾手可得。


魔龙宝冠　白金

取得条件：获得所有奖杯


冒险开始　铜杯

取得条件：达成你的第一个任务（流程奖杯）


失窃的权杖　铜杯

取得条件：找回被偷走的王室权杖（流程奖杯）


路肯的骨骸　铜杯

取得条件：获得魔法师路肯的遗骸（流程奖杯）


侦查地下要塞　铜杯

取得条件：成功从毕尔巴隆要塞获得情报（流程奖杯）


失踪的姑娘们　铜杯

取得条件：解开村中的姑娘们失踪之谜（流程奖杯）


被夺走的宝球　铜杯

取得条件：找回王权宝球（流程奖杯）


净化圣域　铜杯

取得条件：将神圣封印放回原位（流程奖杯）


符文石　铜杯

取得条件：获得符文石（流程奖杯）


古龙研究论文　铜杯

取得条件：获得关于上古巨龙的研究资料（流程奖杯）


护身符　铜杯

取得条件：获得一个护身符（流程奖杯）


护身符大师　铜杯

取得条件：获得所有的护身符（流程奖杯）


超凡战士　铜杯

取得条件：以"战士"职业完成游戏


无敌亚马逊女战士　铜杯

取得条件：以"亚马逊女战士"职业完成游戏


伟大矮人　铜杯

取得条件：以"矮人"职业完成游戏


传奇精灵　铜杯

取得条件：以"精灵"职业完成游戏


高强巫师　铜杯

取得条件：以"巫师"职业完成游戏


神奇女法师　铜杯

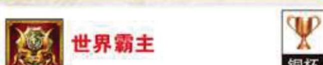
取得条件：以"女法师"职业完成游戏


硬派英雄　银杯

取得条件：在"困难"难度下完成游戏


热血英雄　金杯

取得条件：在"地狱"难度下完成游戏


世界霸主　铜杯

取得条件：在"普通"难度下于2分钟内击败上古巨龙

奖杯说明：限时击倒流程最终BOSS——上古巨龙的奖杯共有3个，难度越高时限也越宽松，想在2分钟内击倒基本不能让它逃到画面远端。第一次挑战时达不成时限条件也无需介怀，等解锁高难度后提升角色等级和装备质量再调低难度回来，虽然角色和装备的基础能力都会被压回等级上限，但是技能和装备的特效加成还是有效的，故准备一套精良的克制龙类套装对获取奖杯有很大帮助，在战斗中尽量利用道具和特技来提升伤害输出。击倒BOSS后即刻可以看到所耗时间，如果没能获得奖杯就直接关掉游戏重开，这样不会进入自动存档点，免得还要再收集一次9颗护身符。


历战勇者　银杯

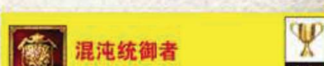
取得条件：在"困难"难度下于3分钟内击败上古巨龙

奖杯说明：基本同上，不过3分钟的时限容许上古巨龙逃离一次。


传说英雄　银杯

取得条件：在"地狱"难度下于4分钟内击败上古巨龙

奖杯说明：基本同上，在满级的情况下要获得该奖杯并不难。


混沌统御者　金杯

取得条件：在混沌迷宫中击败魔侯

奖杯说明：99层的混沌迷宫听上去骇人，实际上在9的倍数阶层隐藏BOSS——魔侯都会登场，故只要在第9阶层击倒过它一次就会跳奖杯了。作为本作的最强BOSS其实力不容小觑，建议在练级的同时就要提前准备好一套克制恶魔系的套装，并参考一下前文的详细攻略。


罪与罚　铜杯

取得条件：被关进监狱中10次

奖杯说明：由于游戏中并没有明确的提示如何锒铛入狱，故这是比较容易遗漏的奖杯之一。想要被关进牢房必须在街上攻击行人（玩家的跟班兰尼不算），三位NPC中女人和小孩有"神闪避"护体，是绝对无法击中的，玩家惟有对拿着苹果篮子的大叔出手，把他吓倒两次就会被卫兵关起来，出狱后如法炮制即可（剧情中被关进牢房的1次不算）。


购物狂　铜杯

取得条件：买下店里陈列的所有物品

奖杯说明：商店包括摩根的魔法道具小铺和路肯之塔，只要一口气买光任意一处的商品都能解锁奖杯。建议在游戏早期、商品质量较低时就尝试拿取，这样商品的总价值不高，不想浪费钱的话可以等跳奖杯后再读档。



 毫发无伤  铜杯

取得条件： 在完全未受伤的情况下完成关卡

奖杯说明： 无伤过关的条件看似很难，实际上在玩家用90级的NPC带新职业速攻时很容易达成。各关卡的B路线解锁后、A路线的难度也会有所提升，反倒不利于挑战无伤。推荐在复活骸骨机能解锁后、初次能带NPC的关卡“旧王都の废墟”中就尝试挑战，本关的难度很低，且BOSS飞龙的动作比较容易预判，玩家只需躲在安全的角落，将敌人尽数交给NPC解决。此外在乘骑状态下受到攻击是由坐骑承受伤害的，玩家操控的角色仍算无伤。注意，如果玩家防御住了敌方的攻击，纵使没有费血也是无法解锁本奖杯的。

 贪心冒险者 铜杯

取得条件： 在一趟冒险中完成迷宫中全部9个关卡

 救命恩人 铜杯

取得条件： 消耗自己的生命点数让其他玩者角色接关

奖杯说明： 当NPC伙伴或其他玩家的生命点数（LP）耗尽后，会进入接关的60秒倒计时，此时利用触摸屏点击其头像花钱接关即可解锁。

 慈悲的送行者 铜杯

取得条件： 埋葬100副骨骸

奖杯说明： 累积型奖杯，无需刻意刷。神殿最多同时存在32具骸骨，故攒满后就按□键一并埋葬，很快就能获得。

 虔诚信徒 铜杯

取得条件： 对女神的捐献金额累计达10万G

奖杯说明： 另一个累积型奖杯，在女神像面前祈祷、请僧人复活骸骨以及在关卡中替自己和伙伴接关时所花费的金额都会计入其中，通关的过程中自然能获得。

斗技场之王 铜杯

取得条件： 当上10次斗技场冠军

奖杯说明： 普通难度通关后开放的斗技场是一个供玩家间相互切磋的PVP平台，不过此奖杯还是可以通过与NPC伙伴对战得到。想要快速解锁的话建议开一个新职业，捡回并复活一具1级的骸骨，随后换回自己的主力职业，带这个低级的NPC伙伴前往斗技场。在创建房间的时候将“生命点数”设为0、“参加人数”设为2、“用NPC补位”设为OFF，这样只需十余秒就能完成一战，3分钟内便可达成10次胜利的条件。

 三星大厨 铜杯

取得条件： 在营地获得超过50000分

奖杯说明： PSV的触摸操作非常便利，纵使不联机料理吃到5万分也并不难。想要得到高分首先食材的基础分要高，特定BOSS掉落的稀有食材是首选；其次烹调的过程要尽可能多几个步骤，追加调料、搅拌都会令料理分数按一定倍率上升。对于单人解锁此奖杯的玩家，推荐“法师之塔B路线”→“迷踪森林B路线”→“幽灵船港湾B路线”的路线，在时限内成功击倒这三关B路线的BOSS都有稀有食材（基础分各8000）。进入料理模式后先放稀有食材，然后迅速投入三种调味料并搅拌两次（不限煎锅或煮锅），只要能完成以上步骤，三种稀有料理的分数就已足够突破5万。手速较慢、来不及搅拌两次的玩家可以再做一点其他的料理，解锁奖杯不成问题。

 美食家  银杯

取得条件： 吃过营地里所有不同的料理

奖杯说明： 野营料理模式仅在“幽灵船港湾”、“上古神殿废墟”和“故都废墟”这三关过后选择“继续冒险”才会出现（混沌迷宫中虽然也会出现，但由于缺乏稀有食材，故不建议在那里刷）。本作中共有35种食材，料理器具又分为煎锅和煮锅（外侧两种是煎锅、内侧两种是煮锅），故共可做出70种料理，是否加调料并不影响料理种类。一般情况下3个关卡过后的料理模式各会提供8种不同的普通食材，击倒特定BOSS后稀有食材会替换掉普通食材，这也是玩家要优先吃到的料理。补充稀有食材所需的时间很长，故下锅就应马上捞起吃掉，无需加调料或搅拌，这样一次性把稀有食材的两种料理都吃到不成问题（只有红龙肉除外）。其实此奖杯的难度不高，只是略微有些麻烦，由于游戏中无法查看已经吃过哪些料理，故建议玩家结合前文的料理表格，平时就刻意吃一些不同的料理并打钩做记号，到游戏后期再自行补完剩余的几种料理，这样不用刻意花大量的时间刷食材。

 登峰造极 银杯

取得条件： 达到等级99

奖杯说明： 提升等级到99虽说没有什么技术含量，但想要尽早达成还是有一些要素可以利用：首先，神殿女神像处的“冒险者的愿望”、“探求者的愿望”、“开拓者的愿望”效果都是提升分数（经验值），在每次出征前都别忘了祈祷；其次，在过关后选择继续冒险时有一定几率出现“获得分数+100%”的经验加成，故准备数套装备、尽可能多地连战也是快速升级最有效的手段；再者，部分配件有“获得分数提升”的特效（但也伴随着受到伤害提升的负面特效），另外还有配件附带“拾取的硬币列入分数计算”的特效；最后，有朋友联机的玩家可以利用良性BUG反复刷上古巨龙，快速积累经验值的同时也能获得一些S级装备，具体的操作方法如下：

首先满护身符的玩家（1P）在马厩或城门建立主机，然后其余玩家（2P~4P）加入。此时1P切断游戏（离开马厩或城门区域即可），房间主人自动变为2P。最后1P搜索2P的房间加入即可。队伍的队长此时是2P，但是2P没有护身符也仍然能够开启虚幻之境的场景。等击倒上古巨龙后，所有参战人员都不会消耗护身符（包括1P和2P），而且全员都能获得两个S级装备。

传奇的一击 银杯

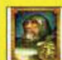
取得条件： 一击造成超过100000的伤害

奖杯说明： 游戏中最有技术含量的奖杯，由于要求单次爆出的伤害数字突破10万，故多发攻击累积达到是无效的。解锁奖杯的基本思路是累加各种装备、料理、技能和道具的效果提升伤害输出，然后再以单发威力超高的招式，如巫师的陨石、近战物理职业的○键攻击来达成高伤害值。不过精灵这样的职业以常规方法不太好办，下面介绍一个全职业通用的解法：首先需要刷出一些耐久度只有三位数的武器，耐久度锐减换来的特效是伤害大幅提升，这也是解锁奖杯的关键，此外还需配合“LP为0时伤害提升”、“濒死时伤害提升”这样的特效配件，从装备方面尽可能多的堆积伤害加成；之后单人进入“毕尔巴隆要塞”关卡，选择A线后的楼梯场景就会刷出几个兽人和拿炸弹的哥布林，将炸弹打落后杀剩一个敌人，再根据装备特性调整自己的残余生命点数和体力值；之后干掉敌人，吃一个增加攻击力的道具“怪力奇药”，对准木箱、栅栏等物体投掷炸弹，从而实现一击10万的伤害。用此方法需花一定时间刷出合适的装备，且角色等级一般要在90级以上，如果伤害还不能达到要求的话，可以先去打“幽灵船港湾”B线，依靠过关时的料理模式进一步提升伤害，发生暴击的话伤害也会大幅提升。

 **冒险家的最高境界**  铜杯

取得条件：在一场冒险中获得超过5000000分

奖杯说明：不断连战直至此次冒险获得的分数累积突破500万，食用料理的分数也包括在内，可以与“贪心冒险者”的9连战铜杯一起解锁。由于联网游戏一旦发生掉线有可能出现直接退回街道的情况，故这两个奖杯建议还是单机拿取。地狱难度下高级兵种多，关卡的基础分数和掉落道具的分数也较高，故以最高难度来解锁此奖杯最快，在出征前不要忘了去女神像前进行“开拓者的愿望”的祈祷，顺利的话无需9战分数就已经能满足要求了。

 **新手收藏家**  铜杯

取得条件：获得1幅奖赏美术图

 **见习收藏家**  铜杯

取得条件：获得5幅奖赏美术图

 **业余收藏家**  铜杯

取得条件：获得10幅奖赏美术图

 **艺术爱好者**  铜杯

取得条件：获得15幅奖赏美术图

 **艺术鉴赏家**  铜杯

取得条件：获得20幅奖赏美术图

 **业余策展人**  铜杯

取得条件：获得25幅奖赏美术图

 **艺术狂热者**  铜杯

取得条件：获得30幅奖赏美术图

 **艺术品猎人**  铜杯

取得条件：获得35幅奖赏美术图

 **艺术专家**  铜杯

取得条件：获得40幅奖赏美术图

 **知名艺术专家**  铜杯

取得条件：获得45幅奖赏美术图

 **艺廊老板**  铜杯

取得条件：获得50幅奖赏美术图

 **博物馆主人**  金杯

取得条件：获得所有奖赏美术图

奖杯说明：游戏中共有57张奖赏美术图，其中50张是完成支线任务时得到的（可参考前文“全委托任务详解表”），6张是各个职业通关时自动得到的，最后1张以最高地狱难度通关便能解锁。除了画工精美外，每张画都包含一定的背景设定，值得玩家品味一番。













讨鬼伝

YOUKIDEN

文 宇宙人、狼来了、阿鲁 美编 咕噜

今年PSV平台重点加强了多人联机游戏阵容，《讨鬼传》就是其中的一部优秀作品，虽然系统等很多方面效仿了《MH》以及其他同类型的作品，但是自身的特色也非常鲜明，丰富的游戏内容也能让玩家玩很长一段时间——哪怕不追求白金。本次专辑为大家带来了详尽的攻略透解以及研究，让大家从一名新手鬼府慢慢成长成专业的讨鬼之"鬼"。

ACT	讨鬼传			剧需记忆卡
	讨鬼传			1942MB
	Koei Tecmo Games	2013年6月27日	日版	1～4人
零售版：5040日元/下载版：6090日元		无对应周边	对应玩年龄：15岁以上	

角色创建

游戏一开始会让玩家创建一名角色，玩家给自己的角色起名字，并且自由选择性别、发型、发色、外貌、肤色以及声音。其中发型、外貌和声音每一个性别各20种。设定好之后系统还会让玩家选择一把初始武器，全部选好之后保存角色，然后就能进入游戏了。



泡沫之里主要设施详解

自宅

1. 存档点。
2. 武具柜：用于存放武器和防具，另外还有装备登陆的功能，武器和防具是分开登陆的，登陆武器的时候还会记录下相应的御魂，所以御魂组合也可以这样保存下来。
3. 收纳柜：用于存放各种素材，初期只有100格，完成了特定的依赖任务之后可以增加箱子的上限，最高500格。
4. 跳界石：进入在线鬼府总部。
5. 书信：可以查看NPC发来的信件，某些信件会夹带一些道具、装备甚至御魂，比如输入了特典码之后查看相应的信件就能领取。
6. 传记：查看剧情映像。
7. 天狐。



天狐

游戏第二章触发了天狐的剧情之后它就会来到玩家的屋子里。玩家开始任务前能委托天狐去一个地点进行探索，完成任务回来之后天狐也会带着搜集到的素材回来。天狐获得的素材数量随机，运气好的时候会带着满满一整页的素材回来。玩家没有获得过的素材天狐也可以拿回来，但是不会记录到笔记本中。所以有时候玩家打造武器的时候看见一些已有的素材但是笔记里查不到，这些多半是天狐帮忙拿回来的。

这里有个小细节，如果连续多次派遣天狐去同一个地方，天狐身体的颜色会发生变化。

天狐可取回道具一览

下位					
雅	武	战	安	乱	古
巨大な莲の叶	ねじれた根	热い石	散樱	万年冰	磨き砂
石化草木	瘴气茸	折れた枪	お守り袋	淡雪	勾玉
艳やかな布地	刃こぼれした太刀	红玉	饰りかんざし	坏れた洋式铳	小さな土偶
はまぐりの贝壳	锹形	歪んだ铁筒	鬼火提灯	白熊毛头	芋の轮
式札	いかめしい木像	裂けた甲胄	缚绳	千切れた军服	猫目石
独钴杵	伊良太加	军配团扇	异文钱	天诛刀	坏れた埴轮
净土の莲华	真榊	火鼠の皮衣	宵の明星	だんだら羽织	赤土
铜矿石	铜矿石	杀生石	铜矿石	铁矿石	古钱
赤土	杀生石	赤土	芋の轮	杀生石	咒镜
秽土	秽土	割れた兜	秽土	芋の轮	谜の牙
碎けた太刀	碎けた太刀	猫目石	碎けた太刀	紫水晶	紫水晶
猫目石	割れた兜	天津管麻	天津管麻	谜の爪	青铜の剑
天津管麻	天津管麻	深青の矿石	深青の矿石	谜の牙	铁矿石
深青の矿石	深青の矿石	变质した皮	变质した皮	漆黑の爪牙	金银四ツ目の鬼面
变质した骨	变质した骨	石化した骨	谜の爪	古钱	—
石化した骨	变质した皮	古い钱	石化した骨	金银四ツ目の鬼面	—
古钱	古钱	金银四ツ目の鬼面	古い钱	—	—
金银四ツ目の鬼面	金银四ツ目の鬼面	—	金银四ツ目の鬼面	—	—

上位					
雅	武	战	安	乱	古
异界漂流物	幻兽骨	金红石	花魁かんざし	谜の大牙	异界漂流物
十二单	谜の大爪	天竺钢	真赤土	志士の魂	金刚石
金红石	异形の太刀	耐火草	谜の大牙	だんだら羽织	侵蚀石
天津管麻	冬虫夏草	谜の大爪	异界漂流物	深青の矿石	真赤石
やらいのつぶて	硬木の根	军配团扇	侵蚀石	银竹	アラハバキ
净土の莲华	真银矿石	名物茶器	异文钱	六华	谜の大牙
真银矿石	朽ちた大铠	真银矿石	绯绯色の矿石	异界漂流物	镜剑
三千世界の莲华	ひもろぎの枝	天津管麻	幻兽骨	侵蚀石	奇想天外
幻兽骨	异界漂流物	火鼠の皮衣	深青の矿石	树冰の枝	砂漠のバラ
日の轮	伊良太加	异界漂流物	天竺钢	维新の罗针盘	真赤土
式盘	金红石	丹	樱花烂漫	真赤土	绯绯色の矿石
谜の大爪	日の轮	金银四ッ目の鬼面	金银四ッ目の鬼面	金银四ッ目の鬼面	大きな勾玉
金银四ッ目の鬼面	金银四ッ目の鬼面	–	–	–	咒镜
金银四ッ目の鬼面	–	–	–	–	–

鬼府总部
（御役目所）

鬼府总部相当于《MH》里的猎人公会，跟柜台的木棉对话可以接到任务和依赖，领取了任务之后就可以从旁边的门出击。柜台左边是武器架，玩家可以直接在这里更换武器和防具。因此跟好友联机时如果想更换装备，不必退出房间了。版本更新之后，在线模式里的武具柜甚至可以升级装备的熟练度。

跟鬼府总部中央的大和对话可以进入教学模式，跟右边工作台的秋水对话可以查看游戏相关的资料，包括人物、鬼、领域、用语，其中人物项还可以查看跟NPC之间的好感度。



香油钱箱
（赛钱箱）

任务出口旁边的香油钱箱，玩家可以根据"诚意"自由向香油钱箱捐款，根据玩家捐款的数额会有一定几率发动特殊效果。比如攻击力上升、会心上升等。捐款越多，发动几率越高。有时候还会发动两个效果。但是这些效果只会维持一次任务。香油钱初期只能捐3位数的钱，随着玩家捐钱总额增加，香油钱箱会变得更豪华，可捐款数位也会增加，最高6位数。

打铁铺 & 锻冶系统

村子中间靠左的商店就是打铁铺。每当玩家收集到新的素材（一般是击败新BOSS后得到的素材）之后，打铁铺就会出现新的装备菜单，玩家只要搜集到足够的素材，并且交纳一定量金钱就能让工匠踏鞴（たたら）制作这些装备出来。除了制作装备之外，现有的装备也可以进行强化。无论武器还是防具都有一个熟练度，熟练度是装备名字下方的槽，呈蓝色，随着玩家使用熟练度就会提升（根据攻击次数而定，因此攻速快的武器相对容易提升），蓄满之后会变成橙色，这时候就可以拿去给工匠进行免费强化。强化之后，装备的参数会轻微提升，同时名字后面会出现一个"+x"，x是强化次数的数字，最高+9。此外，武器除了攻击力或会心率会上升之外，魂槽也会增加，魂槽最高有3个，也就是说可以装备3个御魂。

除了锻造之外，部分高级武器还要利用低级武器加指定的素材强化上去才能获得。武器强化界面的右边是武器资料，其中"强化目标"的内容里面，除了锻炼项之外还会有下一级武器的名字，一般显示是"？？？"，收集到相关的素材之后其名字就会显示出来，并且能看到具体素材表。此外，部分高级防具也要通过低级防具强化才能获得。

禊场

相当于《MHP3》里的浴场，自宅左边就是禊场的入口。完成依赖"禊场を作りたい"之后，回到家里调查书桌就能开放禊场。进入禊场要消耗"禊场使用许可证"，初次开放可以获得一张，之后可以从杂货店直接买到。泡澡能获得特殊效果，作用跟香油钱箱接近，效果也是维持一次任务。泡澡时还有一定几率碰到其他角色，发动的技能也会与该角色相关，比如樱花是残心达人。如果是好感度高的异性角色还不会被赶出来，并且能解锁一个奖杯。禊场门外的牌子会提示现在泡澡是男性时间还是女性时间，蓝色为男性，红色为女性。



神木之主

自家右边的小路进去能看到神木之主，玩家可以用钱给它喂食，完成一次任务回来之后再去找它，它就会给玩家一些素材作为报酬。前期喂食的费用是200，随着喂食次数增加，消耗的金钱会越多，版本更新前不封顶，版本更新后最高3000魄喂食一次。但是取回来的素材也会更加珍贵，有时候还能拿到上位BOSS的素材。神木喂食一定次数之后就会成长。成长到最大的时候（喂食费用1800）能解锁一个奖杯。建议玩家玩单机任务的时候每次回来都坚持去给它喂食。到第五章差不多结束的时候就能升满了。



杂货店
（よろず屋）

惟一的商店，由于本作没有回复道具之类的东西，所以杂货店卖的都是一些很常见的素材以及过时的武器和防具——而且还贵得要死，"禊场使用许可证"也可以从这里购买。素材类的道具有存库限制，买光了之后完成一次任务回来就会重新进货，进货的品种也是随机的，有时候也不一定有许可证。另外，玩家每次在杂货店消费有10%的数额会在画面上方累计下来（卖东西为获得额的20%），累计的数值越高，玩家跟杂货店的关系越好，进货的种类也会变得更加丰富。本作有一个奖杯也是要多在杂货店买东西才能获得。

祭祀堂 & 御魂强化

从鬼府总部外面的楼梯下来之后左边就是祭祀堂（其实就一个巫女站在外面而已），祭祀堂有两个作用，一是强化御魂，玩家除了带御魂出去完成任务之外，还可以在祭祀堂直接花钱让其升级。每一个御魂可以强化到LV10，而每升一级能获得一个特殊技能，但是最多只能保存三个。换言之学会第四个技能之后就要选择忘掉其中一个。"镇魂"则能让御魂还原到LV1，想拿回忘了的技能可以用这个方法洗点。但是镇魂之后，在那个御魂上花了的钱是不会吐出来的，所以镇魂之前要慎重考虑。

此外，单机流程进行到后期还可以进行合成，不过跟打铁铺不同的是这里是用特定的御魂跟特定武器进行合成，而且御魂等级要LV10，武器熟练度+9，再花巨额金钱才能合成。合成之后，相应的御魂也会消失。但是可以重新刷回来。



跳界石

（联机模式）

鬼府总部门外和自家里面的蓝色石头就是跳界石，跳界石作用是进入多人模式的鬼府总部。注意平常的鬼府总部和跳界石里面的鬼府总部所能接到的任务是不同的。如果用《MH》来对比的话，单机的鬼府总部就是村长任务，而跳界石里面就是集会所。跳界石里有三种模式，选择“Ad Hoc 游玩”就是本地联机模式，用于跟身边的好友或者PSP玩家联机。“线上游玩”就是通过PSN跟不同地域的好友联机的网络模式。

本地模式有24个房间，每个房间可以进去4个人。选择线上模式的话，玩家之后可以选择创建房间（本部を作る）还是进入别人的房间（本部を探す）。创建房间的话玩家可以给房间起名、决定人数、限制进来的玩家进行度到什么程度、设定密码。行动方针和传达事项则是类似房间备注，一般不用设定。创建好房间之后就能等待玩家进来了。进入房间则有3个选项，“快速连线”是快速随机进入房间，“一般搜寻”就是显示可以进入的房间，注意系统只会随机显示一部分房间出来，因此如果约好了跟外地好友联机的话，条件搜寻最好用，条件搜寻可以检索房间名字，人数、进行度、方针。一般建议事先跟房主约好，起个简单但又不怕重复的名字，这样就能轻松找到对方的房间了。



进入房间之后任何玩家都可以接任务，无论本地还是线上模式，一个房间最多只能容纳4名玩家。人数不足4人的时候除了可以找NPC组队之外，也可以选择好友列表中的好友，这时候他们由AI控制。

另外要注意的是，房间里如果有人接了任务，其他玩家是无法进入的。所以跟好友联机的时候一定要等齐人才接任务。

主菜单详解

御役目（职务）：查看身上接了的任务和依赖。

能力：查看角色的各项能力参数。以及身上发动了的技能，技能包括装备技能以及御魂所附带的技能。按△键可以翻页，能查看到身上的装备和御魂。

ミタマ装着（装备御魂）：给身上的武器装备御魂，也可以查看身上所有御魂的详细资料。

手帐（记事本）：查看资料，讨伐履历能查到讨伐过的鬼以及掉落过的素材，拾得履历可以查看各个场地捡到的物品情报，组合せスキル（组合技能）是查看御魂或者防具配搭起来发动的技能，手引き是查看教学，人别札是查看曾经一起联机的好友，好友的名片是会自动登录的，最多可以保存50名好友。

各种设定：对画面、音量、系统进行设置。

しぐさ（肢体动作）：让人物做出特殊动作。



流程推进

任务&委托

跟木棉对话能接到两种工作，一种是任务、一种是委托（依赖）。任务系统跟《MH》类似，领取了任务之后马上出发，主要是讨伐指定的鬼，或者镇压几个鬼域。接了任务之后可以选择NPC，最多可以四个人组队，换好装备武器就能出发。任务根据内容会有不同的限定时间，短的只有5分钟，最长的有60分钟。完成任务之后，有30秒的时间净化鬼的残骸或者搜集素材，然后回来大本营并清算任务的奖励。

委托是村里各个NPC的委托，通常要求玩家交纳特定的素材或者讨伐指定数量的鬼，玩家一次可以接5个。完成后能获得各种报酬，一般是金钱或者道具，也有提升箱子容量之类的奖励。讨伐特定数量鬼的依赖必须接了才会开始计算，因此建议玩家只接讨伐类，交纳素材那些待素材足够了就马上接了完成即可。



单机部分流程推进

虽然是多人联机共斗为卖点的游戏，但本作依然强调剧情的展现。单机模式的任务是以章节分级，一共七个章节。玩家将现有的任务完成了之后并不会马上出现新任务，而是要在村里跟头上有“！”号的NPC对话，或者到特定的地方触发剧情才会出现新任务。所以没任务的时候多到村里逛逛即可。

进度

跟单机部分不同，利用跳界石进入鬼府总部之后，里面的任务会以“进度”来划分等级。本作的联机任务一共有10个进度，难度也会逐渐提升。玩家必须完成关键任务之后（红色名字的任务）才能开启新的进度。多人联机的时候，玩家可以接的任务是由进度最慢的玩家决定。



战斗系统详解

基本操作	
按键	作用
左摇杆	移动
方向键／右摇杆	控制视角
□键	攻击1
△键	攻击2
○键	武器的特殊技
×键	回避、受身、祈祷、拾取道具（回避动作有短暂的无敌时间）
R键长按	降魂架式、祓鬼
R键＋摇杆	奔跑
R+□键／○键／△键／×键	发动降魂
L键	调整到背后视角
L键长按	锁定
Start键	打开菜单
Select键	发动鬼眼
□键＋×键	特殊攻击动作
△键＋○键	鬼千切（必须蓄满武器槽）
屏幕	
角色、右下角	发动鬼眼
右上角	地图放大、缩小
武器槽位置	发动鬼千切

画面解说

1. 武器槽
2. 体力
3. 气力，角色奔跑、翻滚以及使用部分特殊招式都会消耗气力
4. 地图
5. 同伴情报（包括使用御魂类型、HP 残量）
6. 降魂能力情报
7. 剩余时间，一般任务的限制时间是 1 小时，即一圈



领域

本作一共有古、雅、武、战、安、乱六个场地（领域），每个场地分成了多个区域。每一个任务都在这些领域的部分或所有区域中进行。区域之间的分界点有石柱，中间的圆形结界是蓝色表示可以进去，红色表示不能通过。如果圆形结界蓝色，但柱子闪着红光，表示另一侧是鬼域，进去之后除非请了里面所有敌人否则无法出来。游戏中也有很多要求玩家压制鬼域的任务，而且这些鬼域里面还是混着 BOSS 在里面的。



采集

每一个区域的角落能找到发光点（用鬼眼可以轻易找出来），走过去按下 × 键就能拾取到一些素材。每个领域能采集到的东西都是不一样的，有很多装备需要的素材都是通过拾取获得，依赖要求交纳的东西也是。采集到的东西会记录在手帐菜单的拾得履历中，方便玩家下次重新查找。其中有一个奖杯是要求玩家完成全部拾取履历，所以平时要多去采集点捡东西。



道具净化

进入上位之后玩家有可能拾到一种名为“秽れた物体”的道具，名字是红色的，而且一定要发动了鬼目才能捡到。这种道具类似于“《MH》系列”里的锈块，任务结束后系统会自动将其净化变成武器。游戏中有一个奖杯要求玩家净化道具 10 次，换言之要捡 10 次“秽れた物体”。

地祇石

部分区域内能看到一些冒着灵气，类似墓碑之类的石头，这些就是地祇石。靠近之后按下 × 键祈祷就能进行回复。地祇石有两种，绿色的地祇石能回满体力，白色的能回满降魂使用次数。一次任务中每个地祇石每人只能用一次，一般单区域的任务场地内都会有一个隐藏的白色地祇石，能为战斗带来很大的方便。

鬼眼

按 Select 键之后就会进入鬼眼状态，这个系统跟灵魂献祭的心眼类似。鬼眼状态下画面周围会变暗，气力会徐徐下降，但是能看到一些原本看不到的地祇石、采集点甚至隐藏敌人。原有的东西也会变得更清晰。鬼眼另一个重要作用就是查看鬼的状态。如 HP，表层耐力，部位耐久度等。



锁定

长按 L 键就能进入锁定状态，锁定状态下用右摇杆推←/→能够切换锁定目标。对付大型鬼的时候，弓箭、锁镰、长枪的锁定可以精确到部位，比如打风切噬魂状态可以锁定它的角。锁定方法是先用蓄力，这时画面会出现准星，将准星对准目标部位然后进行锁定即可。部位锁定有助于对鬼的部位进行破坏，特别是对一些平常很难打倒的部位有很好的效果。游戏中几乎能破坏的部位都能进行锁定。

攻击效果

跟“《噬神者》系列”一样，武器打到鬼的身上出现的火花效果可以判断攻击是否凑效。



部位破坏 & 祓鬼净化

发动鬼眼之后，大型鬼身上可破坏部位会用特别显眼的颜色表现出来。颜色代表了该部位的耐久度，完好状态是白色，随着玩家给予伤害累积，部位的颜色会慢慢依次变成黄色→橙色→红色，再持续攻击一会就能将部位切断。绝大多数鬼的部位被破坏后残肢会留在场地上，此时鬼府必须长按 R 键进行祓鬼净化，净化的时候肢体会慢慢升起并且出现一条紫色的槽，槽耗光之后就净化成功并且得到相应的素材，进行祓鬼的人越多，净化速度越快。如果肢体一定时间内没有净化，鬼会将这个部位吸回去，之后有可能比原来更强。

部位净化成功之后，鬼身体原本的部位会出现半透明的“假肢”代替，此时攻击假肢就能直接扣减鬼本体的 HP。

祸灵状态 & 噬魂状态

鬼的体力有两条槽表示，鬼眼状态看到的紫色槽是表层耐力，红色是 HP。攻击鬼任何地方都会扣减表层耐力，但是只有攻击被破坏并完成净化的部位才会扣减 HP。

成功破坏鬼的部位，或者表层耐力槽耗光了之后鬼会进入祸灵状态（マガツヒ状态），这时候鬼的身体和画面都会变成紫色色调。此时攻击鬼任何地方都能造成伤害，但是鬼的攻击也会比普通状态更加迅猛，可以认为是鬼的发怒状态。祸灵状态会维持一段很短的时间，时间结束后会还原到普通状态，如果之前表层耐力槽已经耗光，那么还原之后就会重新回满。

鬼的 HP 下降到一半左右之后就会陷入噬魂状态（タマハミ），此时画面色调会变成红紫色，大型鬼会发生各种各样的变化，比如长出新的部位、招式变化等等，攻击手段和会更加凶残。但是攻击任何部位都能造成伤害。大部分鬼进入噬魂状态之后就不会变回来，但是也有一些鬼特定条件下会还原到普通状态。



鬼千切

画面左上角，HP左边圆形的武器图标就是武器槽，随着玩家不断攻击，武器槽会慢慢填充，蓄满了之后按下△＋○就能发动鬼千切。鬼千切对杂兵一击必杀，也可以强制破坏大型鬼的身体部位（前提是可破坏部位），可以说是鬼府的必杀技。建议用来破坏那些平时比较难攻击到的部位，或者损耗较小的部位。

同伴救援

当HP耗光之后，角色不会马上死亡，而是进入弥留状态并且头上出现一个圆形的槽。槽的绿色部分会慢慢减少，如果耗光了的话就会回到营地并计算一次撤退，长按×键也可以强制撤退。一场任务中整个队伍加起来如果撤退次数到三次，任务就会失败。NPC是不会撤退的，只会维持着空的槽躺在原地。如果同伴进入弥留状态应该第一时间过去进行祓鬼，这样就能让绿色的槽慢慢回升。当重新回满之后，该角色就会回复少量的HP并且复活。跟净化一样，多人同时救援能够令速度加快。

不过要注意的是，随着战斗不能次数增加，绿色槽初始的量会逐渐减少。换言之如果死得越多，救援难度会越高。最后同伴便有可能来不及救援。



御魂系统详解

御魂是本作最大特特色，因为鬼的出现，历史上很多名人的灵魂都被它们吞噬了。玩家击败了鬼之后就能将他们的灵魂解放出来，当然这是有几率的。解放出来之后，玩家可以将这些御魂寄宿在武器上，令武器获得特殊的能力。御魂是寄宿在武器上的，所以每把武器的御魂配搭都是独立分开，更换了武器之后记得根据需要重新配置御魂。

一把武器一开始只能附着一个御魂，但是随着武器强化次数增加，最多可以装备三个御魂。其中第一个御魂是主御魂，其余两个是副御魂。战斗中玩家只能使用主御魂的降魂，风格特征也只会表现出主御魂的特征。副御魂只有技能以及组合技能影响到玩家。



御魂技能＆组合技能

御魂技能是每个御魂角色之间最大的区别所在。正如前面所说，御魂每升一级能获得1个技能，但最多只能保留3个，每个御魂能学会的技能是不一样的。而如果同时装备有关联的两个或三个御魂还能发动组合技能。比如织田信长、丰臣秀吉、德川家康之类的组合。从大量御魂中选择自己需要的技能，以此发挥自己的战术是本作最值得研究的课题之一。



降魂

（タマフリ）

降魂是指鬼府将御魂的力量激发出来，发挥各种效果，为战斗带来各种便利。降魂发动方式是R+□/△/○/×键，每一个键位对应一招降魂技能，游戏中每个风格的御魂都有一套固定的降魂技能组合，玩家不能随意更换配搭。每个降魂技能都有发动次数限制（所以用起来更像是道具系统），根据人物不同，次数会有小偏差。

降魂发动之后有一个散热时间，散热过程中该键位会变成灰色，从深浅度能看到散热情况，重新变回彩色之后才能再次使用。越好用的降魂技能散热时间越长，使用次数也越少。一般来说，○键位置的降魂技能是最重要的，次数也是最少的。×键位置的是治愈。降魂次数用完之后，找到白色的地祇石拜一下就能全部回复。



御魂风格

攻

主要特征：擅长进攻的御魂，发动降魂架式时附带气力上升速度加快的效果，此时就算开了鬼眼依然能回复气力。



简评：速杀恶鬼首选的魂，发动"浑身"＋"军神招来"之后攻击力会飞跃提升，进攻能力是其他风格所不能比拟的。但相对的是防御力非常脆弱，降魂效果还没结束就被鬼拍死是经常的事。因此攻风格要求玩家对鬼的打法非常熟悉，又或者共斗的时候有同伴协助。是属于高手向的风格。

降魂技能

键位	名称	效果
□键	浑身	一定时间内攻击力上升
△键	吸生	一定时间内，攻击能吸收敌人的体力，吸收量与攻击伤害成正比，因此发动后杀杂兵回复速度最快
○键	军神招来	一定时间内所有攻击全部暴击
×键	治愈	回复HP

防

主要特征：擅长防御的御魂风类型，选择了防类御魂之后HP下方会出现一条防御槽，当玩家受到伤害的时候会先扣减防御槽，防御槽耗光之后才会消耗HP。玩家只要启动降魂架式就能徐徐回复防御槽，一般只能回复到约1/6HP的长度，但发动坚甲之后可以增加到1/3HP。防御槽耗光前角色受到攻击不会出现硬直（甚至不会被深渊的蜘蛛丝缠住）。



简评：强调生存能力的风格，前中期还在单机打进度、刷装备的时候推荐这个风格，面对一些没交过手的BOSS可以大大降低死亡率。不过缺陷是输出太低，后期刷素材刷魂追求速杀恶鬼的时候，这个风格一般都不作考虑。

降魂技能

键位	名称	效果
□键	挑发	一定时间内防御力上升，同时会吸引敌人注意力
△键	坚甲	防御槽瞬间回复并增加到约1/3HP的长度
○键	天岩户	一定时间内完全无敌
×键	治愈	回复HP

Vita企划 Vita动态 Vita前瞻 Vita攻略 Vita小说



主要特征：擅长灵活立回的类型，所有行动的气力消耗量减少。



简评：因为有“空蝉”的存在，如果用得好甚至比防风格生存能力更高，配合“空蝉强化・二段”效果会更明显。其余两个技能是强调气力回复的，配合太刀、锁镰、双刀甚至弓箭都能发挥出众的效果。长枪用鹰袭突锁怪的时候也要使用这个风格。综合来说是集攻守一体的万能风格。

降魂技能

键位	名称	效果
□键	韦驮天	一定时间内移动速度提升，气力回复速度上升
△键	空蝉	能抵挡一次攻击伤害，并且攻击硬直可以用翻滚取消掉，效果能维持到受到攻击为止
○键	科户ノ风	一定时间内攻击速度提升，气力消耗量下降
×键	治愈	回复HP



主要特征：擅长回复的御魂，降魂技能几乎都是回复型。用普通攻击打到我方成员可以回复他们的异常状态，对自身的回复效果也会有所提升。



简评：顾名思义就是偏向治疗的风格，能够有效提高整个队伍的存活率。特别是一些高难度任务以及要持久战的任务，这个风格是必备的。单刷的时候也可以看情况用这个风格出战。

降魂技能

键位	名称	效果
□键	武神ノ砦	一定时间内移动速度提升，气力回复速度上升
△键	女神ノ舍	能抵挡一次攻击伤害，并且攻击硬直可以用翻滚取消掉，效果能维持到受到攻击为止
○键	变若水	一定时间内攻击速度提升，气力消耗量下降
×键	治愈	回复HP



主要特征：擅长远距离攻击的御魂类型，装备了这个类型的御魂后，驱魔状态下御魂头像上方会出现魂槽（用5个发光的珠子表示），维持着驱魔状态魂槽就会积蓄（约1秒亮1格），积蓄值越高，降魂效果会越强。



简评：选择了魂类型的御魂后，驱魔状态下鬼的身上会出现一个红+蓝色的锁定标志，为了跟普通的锁定区分开这里将其称为“魂锁定”。魂锁定的位置是玩家最后一次用普通攻击打中的鬼，大型鬼可以精确到部位。“追驱”会朝着魂锁定的地方微调方向，但原则上还是要正对着目标才有可能打中。“连升”因为是范围技，发动位置就是被魂锁定的鬼所在地，与部位无关（或影响极小）。“破敌ノ法”则会直接在魂锁定的地方爆炸，不需要正对着鬼，也不用担心Miss，因此是除了鬼千切之外进行部位破坏的神技。发动一次降魂之后，魂锁定就会消失，这时玩家必须再用普通攻击重新锁定，“连升”和“破敌ノ法”发动时如果没有进行魂锁定，发动位置就会变成玩家自己的所在地，“追驱”则不会微调方向。

降魂技能

键位	名称	效果
□键	追驱	正前方发射带轻微追向效果的炮弹，魂槽越高，射出的炮弹体积越大
△键	连升	在鬼的脚下喷出光柱造成伤害，魂槽越高，范围越大，但光柱不会随着鬼移动，因此使用时要确保目标在静止状态下
○键	破敌ノ法	直接在被锁定的地方发生爆炸，威力惊人
×键	治愈	回复HP



主要特征：擅长特殊支援的御魂类型，在敌人的背后攻击会更容易打出会心。



简评：强力的助攻型御魂，非常适合团战，使用的时候最好跟同伴保持沟通，只要配合好时机发动“不动金缚”和“秘针”，瞬间就能给鬼造成极大的伤害。隐形则适合在救人的时候，或者净化素材的时候使用。

降魂技能

键位	名称	效果
□键	秘针	放出紫色的能量球，BOSS的身体部位碰到后会被插上长针，被插上针的部位防御力会下降，能量球维持时间很短，但范围比实际看到要大，通常能刺到多个部位
△键	隐形	发动小范围隐形区域，同伴站在区域内敌人无法感知到其存在，区域维持一段时间后消失
○键	不动金缚	发动后地上会出现麻痹陷阱，鬼碰到后一定时间内无法动弹
×键	治愈	回复HP



主要特征：擅长空间支援的御魂，降魂范围内的同伴降魂技能散热时间缩短。



简评：跟隐风格相对，空风格对玩家自身有很特殊的支援作用，特别是挑战单人限定的任务里，“祓殿”的存在就是空风格最大的优势。“缩地”要配合“魂锁”才能发挥出其真正的价值，除了取消硬直之外，本身使用次数比较多，散热时间短，可以当做一种不耗气的回避手段使用。“虚空ノ顎”配合技能之后会追加异常状态，使用得当能发挥出意想不到的效果。

降魂技能

键位	名称	效果
□键	缩地	往前方瞬间移动
△键	祓殿	将祓鬼阵固定下来，一定时间内在发动的地方维持祓鬼阵的效果，在该处可以净化恶鬼的肢体或救援同伴
○键	虚空ノ顎	制作出次元狭间，能在一定时间内吸住恶鬼（恶鬼无法离开，但依然可以攻击），恶鬼被吸住同时还会持续受到伤害
×键	治愈	回复HP



主要特征：依赖运气的御魂，降魂技能基本上都跟运气挂钩。净化成功之后会随机回复降魂技能的使用次数。



简评：队伍里面最大的不安定因素，因为难以控制会发生什么，所以更别说具体的战术配合了。不过，能够回复同伴的降魂使用次数是这个风格惟一能够确定派得上用场的东西……只不过也要看运气。而且往往后面会陷入自己都没有降魂能用的情况。

降魂技能		
键位	名称	效果
□键	运否天赋	随机发动一种其他风格的降魂技能，也有可能没任何效果
△键	おみくじ	从大吉、吉、凶、大凶四种运势中抽奖一次，根据运势攻击力和防御力会发生变化，抽到大凶还会陷入异常状态，运势的效果会维持一定时间
○键	幸魂	区域内所有同伴降魂使用次数随机回复一部分
× 键	治愈	回复 HP

全武器使用心得

太刀



基本操作

键位	动作
□	速攻击，重视速度的四连斩，威力相对较低
△	强攻击，重视威力的三连战，速度相对较慢
△（蓄力）	真空斩，带剑气的蓄力斩，可三段蓄力，发动后可接△
○	残心发动／残心解放，发动后气力会徐徐下降，此时普通攻击能在敌人身上留下刀伤，随着攻击次数增加，刀伤的颜色会从白色变成黄色，再到红色（需 10 刀），再次按下○键或者气力用完（且没陷入受创硬直中）的时候会发动残心解放，解放后鬼身上出现刀伤的地方会再次受到伤害，伤害视刀伤的颜色而定，红色最高
□+×	翻身斩，带往前位移的横扫斩击，会消耗一定气力，但可以取消攻击硬直并再衔接上普通攻击
△+○	鬼千切，动作跟翻身斩相似，攻击范围较大，容易命中，但缺点是无法打到高处的目标

推荐连段

太刀的连段非常丰富，DIY 空间大，这里仅列出一部分配搭供大家参考，此外，活用翻身斩取消硬直衔接可以让连段变化更加丰富。

△□△△
□□△□△□□（推荐）
□□△△△
蓄力△→△△□△□□

性能综述

经典优雅的武器，机动性强，输出稳定。缺点是打点太低，部分鬼很难或者根本无法实现全破（如常夜王、塞岐）。太刀的攻击范围优秀，发动残心之后攻击速度会加快，因此进攻的时候应该尽量发动残心作战。残心可以在敌人身上留下多处刀伤，刀伤越多，颜色越深，伤害自然越高，同时也更容易将怪物打出硬直，利用这一点再适当配合御魂技能还可以实现伪锁怪。

此外，太刀还有一招神技——翻身斩。翻身斩可以接在任何攻击之后并且接上任何攻击，因此哪怕不熟悉太刀的连段，只要会用翻身斩就能实现无限连。而且翻身斩的位移较大，适合在进攻的同时调整站位或者躲避敌人的攻击，让太刀的机动性提升了不止一个档次。但是残心和翻身斩带来的代价是气力的激烈消耗，难以长时间维持，经常出现没有气力无法躲避鬼的攻击被打飞的情况。御魂和技能配搭应该以回复气力为中心。

推荐御魂风格

攻：降魂架式动作中可以加快气力回复速度的特性对气力消耗激烈的太刀来说非常重要。加上增加攻击力的降魂技能，只要配合好太刀的机动性，输出会有很明显的提升。发动了全部降魂之后再解放残心简直是酷爆了。

迅：迅的气力辅助技能可以有效帮助太刀维持残心的时间，让玩家有更充足的时间在怪物身上打出红色刀伤。空蝉附带的攻击硬直取消效果能让太刀动作更灵活，而且一定程度上减少了气力槽耗光时被敌人打飞导致无法发动残心解放这种情况发生。

空：因为太刀的气力实在太紧张了，上述两种风格只能缓解气力消耗速度，解决不了没气的问题。所以这里还推荐空属性，配合技能“魂锁”可以在没气的时候紧急发动“缩地”躲避敌人的攻击，提高了太刀的生存空间。如果再配合“缩地强化・快气”和“缩地强化・一闪”来主动回复气力，还能让残心发动状态源源不断地维持下去。

双刀



基本操作

键位	动作
□	速攻击，攻击密度高但威力较低，最多可进行 5 连击
△	跳跃攻击，命中敌人后自身会垂直腾空，腾空后气力槽徐徐下降
△（蓄力）	地袭，最多可进行三段蓄力，但一旦进入蓄力状态后就无法改变出招的方向，命中敌人后的效果与跳跃攻击相同但腾空高度更高，推荐用法是在大型鬼出招时躲在招式的判定范围外蓄力，等敌人的招式结束后再立即使用地袭
○	回天，双刀的代表性招式，使用时会消耗气力槽，该招的范围极广并有多点攻击判定，而且可以通过长按来延长攻击的时间，除了可以在被杂兵包围时用来解围，利用多点攻击判定的特性在大型鬼出现硬直时能给予其极高的伤害，注意招式触碰到敌人时自身会被弹出一小段距离，面对大型鬼时要调整好位置再使用
空中□	空中攻击，可进行 4 连击，在最后一次攻击结束后会处于缓缓落地的无防备状态，在对付大型鬼时这种无防备状态相当危险，推荐用后续的招式来取消该种不利状态
空中△	双突，垂直叩落至地面的招式，命中敌人后自身会再次腾空，可以通过输入方向键对腾空的轨迹稍做改变。此招可以说是双刀的核心招式之一，在破坏大型鬼高处部位时十分好用
空中↓+△	飞燕，出招后自身会往正面的斜下方向急袭，因为落点较难掌控，所以使用时主要作为空中□键攻击后的快速落地收尾招式
□+×	疾驱，输入指令后自身进入消耗气力槽的奔跑状态，期间可以输入方向来改变奔跑的方向，疾驱中按□键可以一边保持奔跑状态一边使用疾斩（威力和密度都类似于速攻击）。因为跑动的关系，较难对固定位置进行持续输出，再加上会不断消耗气力，所以对付大型鬼时还不如直接用一般的□键攻击；疾驱中输入△键为跳跃攻击，性能完全一致，输入 × 键为解除奔跑状态
△+○	鬼千切，出招后会将双刀以回旋镖的轨迹丢向前方，距离比想象中的远，但是想针对大型鬼的特定部位使用的话还是建议近距离发动，双刀的鬼千切优势在于空中也能发动，配合空中△键攻击调整高度后能轻松破坏大型鬼高处的部位

推荐连段

地面五连击→跳跃攻击→空中四连击→飞燕（可循环）：对付一般杂兵的高密度连段，注意在跳跃攻击后接空中连击时要稍微延迟，否则可能会因为打点过高无法命中敌人，最后的飞燕要也要延迟使用，目的是缩短飞燕的移动距离避免招式挥空。

跳跃攻击→双突→空中四连击（可循环）：专门用来破坏大型鬼高处部位的空中连段，初始的空中连续双突是为了调整高度，腾空到合适的高度后再开始用空中四连击输出，之后可以再利用空中双突来维持腾空状态继续输出，也可以用鬼千切代替空中双突来直接破坏部位。

性能综述

虽然单招平均攻击力是所有武器中最低的，且招式基本只能在贴身的距离下才能命中敌人，但双刀在本作中拥有最高的攻击频率，为了弥补攻击力的不足，建议选择属性数值较高的武器。疾驱的实用性较低，没多大实用的必要；回天的伤害和爽快感都俱佳，但在使用时一定不能贪刀，并且最好留部分气力用于翻滚回避。需要注意的是回天对队友也有攻击判定，也就是说命中队友后自身同样会被反弹出一小段距离，利用这个特点，将站位调整成“大型鬼→自身→队友”的话能使回天的多点判定得到最大的回报。跳跃攻击以及空中的双突，其主要的作用是用来破坏大型鬼的高处部位，不过需要手动调整方位进行定点输出，在空中输出过后为了避免进入无防备的落地状态可使用飞燕指令。

推荐御魂风格

攻：该风格的御魂可以说是双刀的标配，通常情况下以浑身来提升攻击力并集中对大型鬼的某个部位输出，务求尽快破坏部位或令其出现踉跄；军神招来只推荐在大型鬼出现极大的硬直时使用，配合浑身以及提升攻击力的技能，然后再使用回天便可以在短时间内给予大型鬼极大的伤害，体力偏低时也可以顺势搭配吸生来使用。

防：比起攻风格的御魂，防风格的御魂更考验玩家的技巧。面对 BOSS 时要主动躲开攻击力较高的招式，然后利用防御槽来抵消威力偏低的招式，抵消招式时如果防御槽没有清空，那么角色是不会出现受创硬直的。坚甲的使用时机则是在防御槽已经清空，但大型鬼又刚好露出破绽的时候发动，如此一来可以为安全输出争取更多的时间。

迅：类似于攻风格御魂的搭配，不同的是“韦驮天”和“科户ノ风”都是作用于速度和气力槽而不是攻击力，虽然爆发力略显不足，但灵活性较高，“韦驮天”的持续时间较长、“科户ノ风”则可以使用4次，在空蝉的掩护下同样可以利用回天来输出，而且无需像攻风格御魂一样等待进攻的时机，此外也可以考虑多用消耗气力槽的跳跃滞空攻击来针对大型鬼高处的部位进行打击，大型鬼的不少攻击都对高处没有判定。

隐：选择该类型的御魂时主要通过秘针来降低大型鬼的防御，然后再利用“不动金缚”在短时间内束缚敌人，接下来就可以集中火力攻击敌人的某一部位，但是由于“不动金缚”的使用次数有限，所以建议在和朋友组队时再选择该类型的御魂，争取在短时间实现最大输出。隐形的不安定因素较多，对于基础攻击力较低的双刀来说比较鸡肋。





长枪

基本操作

键位	动作
□	突刺攻击，最多可进行三连击，任意一击之后都可以接△键或○键的攻击
□（蓄力）	最多可进行三段蓄力，蓄力时可控制准心移动，松开按键后发动突刺攻击，后续按□键可发动威力较高的烈尘突
△	枪纂打击，最多可进行三连击，任意一击之后都可以接○键的攻击
○	鹰袭突，可进行四段蓄力，松开按键后高高跃起用枪向下突刺敌人，落地时攻击小范围敌人，四段蓄力能强制出硬直
□+×	发动枪衾，可进行最大三段蓄力，发动过程中气力槽不断减少，此招可阻止敌人的突进类攻击
△+○	鬼千切，发动后进入瞄准动作，按下□／△／○键将长矛丢出去，瞄准状态下过一段时间没输入指令也会自动射出

推荐连段

突刺三连击→枪纂三连击：这也可以说是枪惟一可以称得上连段的招式，突刺三连击后先观察BOSS动向，如果准备发动攻击就立即往安全的地方翻滚，如果处于发呆或移动就靠近用枪纂攻击。

性能综述

枪对操作的要求较高，其难点在于如何把握时机使用主力输出招式“烈尘突”以及活用“枪衾”对BOSS造成硬直。枪的突刺和枪纂打击威力平平，攻击速度也不算快，惟一的优势在于突刺攻击距离较远，可以及时躲开BOSS的一些大范围招式，而真正有威力的招式是“烈尘突”和“鹰袭突”，不过“鹰袭突”需要四段蓄力，会大量消耗气力不说，腾空时还有可能被打下来导致后续攻击无法发动，因此一般只在非常安全的情况下才会使用这招来破坏部位，或不蓄力接在三连击后用来调整站位。枪衾可以在阻止敌人突进攻击的同时对其造成伤害，不过部分BOSS的突进要二段蓄力以上才能阻止，而且仅限突进类，因此实用性不高。

比起上述的连段，蓄力攻击+“烈尘突”对长枪来说更为实用，玩家可以根据BOSS的硬直时间来调整蓄力段数，以确保自身安全输出——当然这考验玩家对BOSS动作的熟悉程度以及形势判断能力。而且蓄力连刺方便积蓄武器槽，让长枪可以在短时间内发动鬼千切，加上鬼千切是标枪，没有长枪破坏不了的部位，所以长枪熟练之后会是非常强力的武器。

鹰袭突锁怪战术

可被锁的鬼有：风切、天切、大魔缘、阴迦楼罗、崩山、海神、狱炎魔、大天魔

基本原理跟怪物猎人的高端技巧“锁龙”相同，通过持续造成硬直让鬼陷入无法动弹的状态。上面的鬼除了狱炎魔和大天魔之外都有一个共通点，就是腿被切下来之后会陷入倒地状态并持续一段时间，此时玩家只要用鹰袭突四段蓄力攻击它们就能强制造成硬直，而倒地时间也会重新计算。之后一直重复鹰袭突→硬直→鹰袭突即可完全封锁鬼的行动。但是要注意，崩山、海神在噬魂状态下断了腿是不会倒下的，大魔缘、阴迦楼罗在噬魂状态倒地时间很短，来不及发动鹰袭突。

狱炎魔和大天魔则比较特殊。进入噬魂状态前断了它三个部位之后，每破坏掉一个部位它就会对玩家使用天罚并快速回复自己的肢体部位。发动天罚的时候可以用鹰袭突打断，之后炎魔必定会重新发动天罚，这时重复用鹰袭突打断即可循环下去。

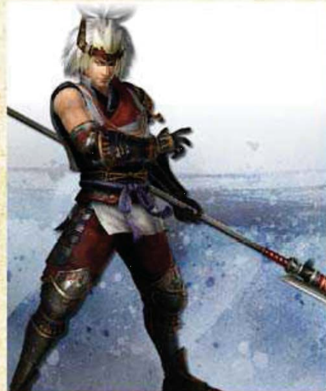
另外要注意的是，鹰袭突消耗气力速度非常剧烈，推荐用迅或者攻风格。而且最好让两位玩家轮流攻击，以便轮流回复气力。如果想单人锁必须准确把握怪的倒地时间，并且配合三个“精神统一”技能，具体参考后文的配搭方案。

最后要注意的一点是，队伍里千万不要有用麻痹属性武器的人，也不要发动不动金缚。

推荐御魂风格

攻：由于“烈尘突”和“鹰袭突”有着不俗的威力，降魂架式的回气效果也可以在锁怪的过程中快速回气。就算不进行锁怪，本身也有很优秀的输出，特别发动吸生之后可以看到很华丽的吸血效果。技能方面首推上面提到的“精神统一”，其他增加攻击力、会心率以及辅助回气的技能也非常推荐。

迅：枪的招式以蓄力为主，气力消耗快，因此迅魂的作用也在这体现出来了，特别气力消耗减缓了之后，“枪衾”的持续时间很长，不必担心“鬼车”撞到的瞬间气不够解除了架势。枪的动作硬直大，“空蝉”的取消硬直效果能够大大提升长枪的生存能力。





手甲

基本操作

键位	动作
□	可进行四连击的殴打攻击，攻击距离很短，几乎要贴近敌人才能命中。在命中前一瞬间输入□或者△会能够打出绝妙连击并且进入下一个动作。□四连击的前三段如果都是绝妙连击，第四拳会发生变化，威力和距离会大幅提升，如果第四拳也是绝妙连击，威力相当于前三拳的总和！并且能重新接上四连击的第一段，换言之只要每一拳都能打出绝妙连击，手甲就能无限连下去
□（冲刺时）	向前滑走一小段距离后发动普通攻击
△	只能进行一次攻击的赤热打击，命中的部位会变红，防御力降低
△（蓄力）	可以三段蓄力，蓄力后赤热打击的威力增加以及降防效果提升
○	连打○键可发动百烈拳，同时气力槽不断减少，持续命中敌人时，百烈拳攻击频率随连打时间而增加，停止连打后还会追加一记威力超高的直拳
□+×	摆出防御姿势，可防住来自正面的攻击，防御时气力槽不断减少
△+○	鬼千切，举起手甲狠狠捶地，攻击范围较小，实际判定范围比看上去要远一些，因此太贴近目标部位有时候会打不中。高度判定大概比玩家的身体高半个身位左右，因此一些中等高度的部位也能打到。

推荐连段

通常攻击三连击→赤热打击：比较常用的起手连段，好处在于可以给敌人造成较大伤害的同时附加降防效果，让同伴的进攻更有效率。

绝妙连击无限连：最正如前面所说，如果四拳都是绝妙连击，手甲会自动进入下一个四连段从而实现无限连。这是所有武器中最粗暴而又最难实现的连段，需要

玩家反复练习把握节奏。（目押时机是拳头往前挥出到碰到敌人之间的极短时间内）。

性能综述

极具破坏性的武器，同时也是惟一能防御的武器。但代价是机动性极差，需要运用玩家自身的立回技巧来弥补。拔刀状态下×键的翻滚会变成短距离的滑步，可以用来取消攻击硬直调整位置，但是回避的效果很差，一些BOSS的大范围的招式很难逃脱，所以玩家必须善用防御来弥补这项不足。如果想翻滚，必须先奔跑收起武器。

要发挥手甲最大威力，必须先练好绝妙4连击。不要求百发百中，但实战中至少4套4连击里能接上3套才算合格。如果能做到这一点，就算御魂配搭一般，输出也会比其他人高出一个档次。

百裂拳也是手甲的重要输出手段之一，虽然练好绝妙连击之后这招基本不考虑，但正因为这招的存在使得速杀BOSS成为了可能。赤热打击有降低防御的效果，不过和秘针一样部位破坏之后效果消失，所以一般是BOSS进入噬魂状态或者祸灵状态之后打身体比较有用。当然也可以用来配合同伴来提高输出，但是对本身就是主攻的手甲来说意义不大。

推荐御魂风格

攻：重视攻击的手甲配上攻风格的魂简直堪称杀戮兵器。由于绝妙连击必定会心，发动浑身后可在短时间内对BOSS造成很高的伤害。技能方面可以选择增加武器槽蓄积量的“鬼千切初段”或“鬼千切皆传”、会心一击时增加攻击力的“一闪”或回复气力槽的“斗志”等，魂振技能“军神招来”配合“斗志”可以让玩家使用百烈拳的时间大幅延长。其他的技能可以配强化魂振技能“浑身”以及增加攻击力的。

防：由于手甲本身拥有防御姿势，这样一来使得防风格的魂自带的防御槽的作用可以被最大程度地利用，使用“挑发”后正对敌人使用防御姿势，可以以最小的代价吸引敌人火力，为同伴创造进攻机会。技能方面配上吸引敌人的“异彩”，加防减速的“冷静沉着”以及提升防御力的技能。



空：“缩地”+“魂锁”很大程度上可以弥补了手甲机动性差的缺陷。“虚空ノ颚”配合“重力”和“束缚”两种强化能有效限制鬼的行动能力，提高4连拳的命中率。





基本操作

键位	动作
□	分铜攻击，中距离四连击
△	镰攻击，短距离三连击
△（冲刺或接在□后）	向前小跳使出镰攻击
□（蓄力）	分铜射出，蓄力过程中可以用右摇杆或方向键进行瞄准，命中后能拉扯目标让自己飞跃起来，飞跃过程中可以接镰三连击
○	瞬迅印，发动后玩家双手会发光，身体变轻并且气力徐徐下降，各种攻击之后可以接分铜射出
空中↓+□	紧急降落，降落过程有无敌时间，锁镰空战时重要的保命招之一。
□+×	后跃打击，用分铜叩打前方同时往后跳跃一段距离，会消耗气力，可空中发动，保命招之二。
△+○	鬼千切，发动后进入瞄准动作，按下□／△／○键将镰部分投掷出去，瞄准状态下过一段时间没输入指令也会自动射出，可在空中发动

推荐连段

分铜四连击→镰三连击→后跃打击（可循环）：地面主力连段，攻击次数最多且可以无限循环，不过打点不好控制，输出也远不如太刀和手甲，根据需要可以减少分铜攻击和镰攻击的连击数。

（瞬迅印）分铜射出→空中镰三连击（可循环）：锁镰的主力连段，发动瞬迅印之后不断在空中重复分铜射出和镰攻击，实现超高速的无限连，对破坏大型鬼高处部位有奇效。

性能综述

锁镰算是一种攻击力低，但攻击范围广的万能型武器。分铜攻击的攻击距离和攻击范围都很够看，进行地面战时可以在绝大多数大型鬼的攻击范围外施以打击，安全度高，但是在地面的机动性差以及输出偏低是一大缺陷。分铜攻击一般是水平面的，但锁定了大型鬼之后能够向着目标部位进行斜面攻击。镰攻击威力比分铜高，但是速度慢、攻击范围小，在地面的时候很少用，一般是配合连段。

锁镰真正强大的地方在于其远远凌驾于其他武器之上的空战能力，发动瞬迅印之后，锁链在空中也能使出分铜射出，这样就能攀着BOSS的身体飞到较高的地方进行接近打击，只要气力没有用完并且BOSS没有逃开，锁镰就可以一直保持滞空状态。用起来简直就像立体机动装置。而且有部位锁定功能，空战的定位能力比双刀更强。此外，空中镰三连击的速度比地面快得多，输出也会飞跃般提升，速度和华丽度丝毫不亚于双刀。由于空战的时候连击速度快，所以武器槽积蓄速度也远高于其他武器，一场战斗中如果表现出色的话可以发动鬼千切5次以上。加上可以空中发动鬼千切，因此其部位破坏能力也绝非其他武器所能比拟的。

但是空战的时候不能翻滚回避，所以实战的时候也有很高的危险性。因此要善用空中↓+□或□+×来躲避攻击。

推荐御魂风格

攻：锁镰进攻能力迅猛，攻击机会比其他武器更多，攻类型一定程度上能弥补攻击力低的缺点，充分利用浑身和军神招来的发动时间能轻易提升输出。

迅：迅风格的魂跟锁镰可以说是绝配，两个魂振技能都有气力相关的辅助效果，能让瞬迅印持续时间更长，本人甚至试过发动“科户ノ风”之后在一行气力耗完的时间内蓄满了一次鬼千切，可见这个配搭的强大之处。另外由于锁镰在空中是不能使用翻滚回避，猛攻的同时自己也是无防备的状态，空蝉正好可以弥补这个缺点，使用后能有效防止自己被拍下来，配上“空蝉强化·二段”效果更佳。

魂：发动瞬迅印耗光一行耐力槽之后，正好可以跑到角落蓄力发动一次连升或者追驱，这样气力正好能蓄满并继续进攻。由于几乎没有锁镰攻击不到的部位，所以一些原本难攻击到的部位攻击一次之后就能用“破敌ノ法”制造巨大伤害。





弓

基本操作

键位	动作
□	一矢射．通常攻击．不仅可以通过三段蓄力来增加招式的威力．也可以利用方向键来调整射击的位置．同时还能一边蓄力一边利用左摇杆进行移动．灵活度非常高．也是破坏部位的主力招式之一．三段蓄力之后有贯通效果。
△	组合箭．可以通过连续两次或者三次按键来实现组合箭 2、3 的特殊射击．其中只输入一次△键的攻击为具有一定贯穿性的中距离射击．威力偏低．输入两次为前方散射．可以命中多个目标但同样威力偏低．输入三次为爆破攻击．箭触碰到敌人或者其他物体后会散落出烟花状的攻击．是组合箭中最实用的招式
□＋×	印矢．该攻击可以进行两次蓄力．第一次蓄力为散射出 3 把箭矢．第二次蓄力则为抛物线轨迹的 5 把箭矢。被箭矢命中的敌人身上会出现白色的发光印记．之后再以任意攻击命中该发光的部位就能引爆（同伴的攻击无效．只有自己的攻击可以引爆）．因为本身的攻击力不高而且需要较长的准备时间．所以最好在大型鬼出现硬直或有队友掩护的情况下再使用
○	咒矢．使用时需要长按○键蓄力．画面中会出现一个圆圈．利用圆圈锁定敌人后会出现“射”字样的小图标．此时松开按键就能自动射出带有追踪性能的箭矢．注意从拉弓到放箭的过程都需要气力槽支持．此外可以同时锁定多个目标．破坏部位时非常便利。注意使用咒矢时有较长的准备时间．如果不是为了针对某一部位进行输出．那么还是用通常攻击比较实际
△＋○	鬼千切．发动鬼千切后玩家会进入蓄势待发的拉弓状态．随后可以输入□／△／○里的任意一键进行射击．一段时间后系统也会自动放箭

性能综述

严格来说弓是游戏中惟一的远程武器，而且不像《MH》那样装备的防御力比近战低一半，所以安全系数非常高，整场战斗下来用不了多少次回复。弓本身的伤害不高，攻击频率也属于中偏下。但相对地，武器槽积蓄速度可以跟锁镰并驾齐驱。加上远距离射击的优势，部位破坏能力可说是全武器中最强级别的。

弓的主要战术是先用印矢三段蓄力给大型鬼标记，最好一次标记多个部位。然后用一矢射三段蓄力贯通，一口气引爆多个印矢。三段蓄力引爆印矢造成的伤害是非常可观的，而且武器槽增加量超多，重复数次很快就能发动鬼千切。顺带一提，印矢在敌人身上维持的时间正好能完成三次三段蓄力。

弓箭对杂兵的能力比较弱，推荐交给同伴或者用组合箭 3 来处理。

推荐御魂风格

魂：单机时弓的标配御魂，弓箭对气力消耗比较高，因此回复气力的时候可以顺便降魂技能来进攻。平时利用通常攻击或咒矢锁定大型鬼的部位，然后再用追驱或者破敌ノ法来进行精确打击，实现简单有效的部位破坏。破敌ノ法的使用次数有限且冷却时间较长，因此推荐用来破坏如头部的角等位置比较偏的地方；连升在一定程度上保证了输出，同时也可以对大型鬼身上面积较大的部位进行破坏。

愈：因为自身时刻与大型鬼保持着距离，所以联机时可以考虑搭配愈风格的御魂来辅助队友，同时也可以从远处狙击大型鬼的特定部位，可攻可守非常万能，虽然缺乏攻击性的技能，但输出方面可以交给装备近战武器的队友。

隐：同样是辅助型的御魂，只不过隐风格更注重输出，秘针可以有效地提高破坏大型鬼部位的效率，隐形也可以一定程度上避免自己成为大型鬼追击的目标。



武器进化表

太刀

大太刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
大太刀	引っかき爪 ×3、石化草木 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	500（购买时为 700）	164（最大 204）	0	无	1
├大太刀・业物	蛇皮 ×3、鬼の头骨 ×2、巨大な莲の叶 ×2	900	185（最大 225）	10	无	1
│└斩铁	黒い羽 ×2、真红の冠羽 ×1、长い尾 ×3、裂けた甲胄 ×1	6500	290（最大 330）	15	无	2（+2 时增加）
│　└斩铁・真打	ねじれた大牙 ×2、谜の大牙 ×3、天津金木 ×1、太阳の雫 ×1	37200	531（最大 591）	27	无	2（+2 时增加）
墨切	翠眼 ×1、式札 ×1、いかめしい木像 ×1、不浄の皮 ×1	2200	207（最大 247）	0	天 90	2（+2 时增加）
└名笔	黑水蛇の皮 ×1、回山 ×1、黄金の头骨 ×1、千切れた军服 ×1	7200	291（最大 331）	0	天 127	2（+2 时增加）

无铭ノ刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
无铭ノ刀	赤眼 ×4、赤土 ×2、变质した骨 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	700（购买时为 1800）	201	6（最大 28）	无	1
└长船	大きな耳 ×3、深渊のたてがみ ×1、石化草木 ×1、变质した骨 ×1	2600	245	8（最大 28）	无	2（+2 时增加）
└正宗	般若の牙 ×1、希少矿石 ×1、百牙裂口 ×1、不净の金属皮 ×1	8500	363	11（最大 51）	无	3（+2、+5 时增加）
└村正	黄泉の刚尾 ×1、幻兽骨 ×3、日の轮 ×2、太阳の雫 ×1	48000	502	0	气绝 168（最大 268）	3（+2、+4 时增加）

绯太刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
绯太刀	裂魂の爪 ×2、大きな牙 ×2、铜矿石 ×2	1600	212（最大 232）	0	火 31（最大 51）	1
└苍炎刀	ワイラの钩爪 ×2、黄金のたてがみ ×1、かみつき牙 ×1、掘り牙 ×1	5200	252（最大 272）	0	火 53（最大 73）	2（+2 时增加）
└白炎刀	大地のヘソ ×2、谜の大爪 ×3、朽ちた大铠 ×1、夜暗の纱布 ×1	28600	508（最大 548）	0	火 76（最大 116）	3（+2、+5 时增加）

黑水丸・斩系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
黑水丸・斩	白糸 ×1、黒い外骨格 ×1、诱眠の牙 ×2、贪魂牙 ×2	2100	232	0	水 34（最大 74）	2（+2 时增加）
└朱土丸・斩	岩弹 ×2、白い外骨格 x 1、虾蟆の油 ×1、坏れた洋式铳 ×2	9300	368	0	地 55（最大 115）	3（+2、+5 时增加）
└渊丸・斩	焦热の大爪 ×1、纯白糸 ×4、硬岩弹 ×4、金刚杵 ×2	43200	513	0	毒 171（最大 251）	3（+2、+5 时增加）

青岚刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
青岚刀	风切の蓝壳 ×1、风切の脚甲 ×1、ねじれた根 ×1、变质した皮 ×1	3700	242（最大 262）	0（最大 20）	风 50	2（+2 时增加）
└闪天刀	天切の赤壳 ×1、天切の脚甲 ×1、白い羽毛 ×1、漆黑の爪牙 ×1	9200	377（最大 397）	0（最大 20）	天 56	3（+2、+5 时增加）
└神风刀	天冲角 x 1、疾风の尾 x 2、天切の硬脚甲 x 2、ひもろぎの枝 x 2	44400	515（最大 535）	0（最大 20）	风 143	3（+2、+5 时增加）

崩山段平系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
崩山段平	金刚毛 ×1、崩山の岩脚壳 ×1、岩石甲罗 ×1、深渊の爪 ×1	4800	291（最大 311）	0	地 27（最大 47）	2（+2 时增加）
└裂海段平	冰白毛 ×1、海神の冰脚壳 ×1、赤化腕鳍 ×1、土潜の扇鳍 ×1	12200	412（最大 432）	0	水 61（最大 81）	3（+2、+6 时增加）
└奈落断ち	千曳の甲 ×1、金刚强毛 ×4、冻冰白毛 ×4、耐火草 ×9	52000	632（最大 672）	0	地 28（最大 68）	3（+2、+5 时增加）

モノノフ制式・鬼断系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
モノノフ制式・鬼断	火口 ×2、暴食の臼齿 ×1、瘴气茸 ×2、金眼四ツ目の鬼面 ×1（杂货铺称号为"お得意样"可直接购买）	7000（购买时为 10000）	282（最大 322）	15	无	2（+2 时增加）
└鬼断・贰式	刺のある舌 ×3、风尘 ×1、白い耳 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	8800	336（最大 376）	17	无	2（+2 时增加）
└鬼断・参式	冥界の滴 ×1、オオマガツヒ ×1、风雷岩刀 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×3	25000	486（最大 526）	25	无	3（+2、+5 时增加）
└真・鬼断	黄金刀 ×1、三千世界の莲华 ×2、护り刀 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×4	77700	585（最大 645）	30	无	3（+2、+5 时增加）

火鸟绯剑系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
火鸟绯剑	凶鸟の襟卷 ×1、凶鸟の尾 ×1、强欲の爪 ×2、歪んだ铁筒 ×1	6100	301（最大 341）	0	火 45	3（+2、+5 时增加）
└辉鸟翠剑	糸袋 ×3、辉鸟の襟卷 x 2、辉鸟の尾 ×1、大きな耳 ×5	18000	466（最大 526）	0	风 69	3（+2、+4 时增加）
└流丽剑・凤凰	天魔の硬脚壳 x 1、炎热の胸壁 ×2、辉鸟の羽根尾 ×2、樱花烂漫 ×9	58000	549（最大 609）	0	火 115	3（+2、+5 时增加）

裂空刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
裂空刀	黒い羽 ×2、深き渊の滴 ×1、冥土の土产 ×2、缚绳 ×1（杂货铺称号为"上得意样"可直接购买）	6900（购买时为 9900）	255	0	风 89（最大 129）	3（+2、+5 时增加）
└剷岚刀	冰白毛 ×1、拍动石 ×1、硬い腰棘 ×1、青铜の剑 ×1	10000	334	0	风 117（最大 177）	3（+2、+5 时增加）

岩断ち系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
岩断ち	滑走皮 ×1、土潜の爪 ×1、不浄の耳 ×1、鬼火提灯 ×1	7300	289	0（最大 20）	地 60（最大 80）	3（+2、+5 时增加）
└岳断ち	燃气袋 ×2、黄化腕鳍 ×1、黄化爪 ×1、炎潜の扇鳍 ×1	19600	454	0（最大 60）	地 95（最大 155）	（+2、+4 时增加）
└星断ち	天魔の衣 ×1、赤化刚腕鳍 ×2、黄化刚腕鳍 ×2、银竹 ×9	62300	553	0（最大 40）	地 116（最大 156）	3（+2、+5 时增加）

战刀・猛火系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
战刀・猛火	建军の蓬发 ×1、异形佩楯 ×1、伸缩体 ×1、お守り袋 ×2	7600	333	0	火 49（最大 89）	3（+2、+5 时增加）
└战刀・瀑布	贪る牙 ×3、祸ツ军の蓬发 ×1、腹鼓 ×3、独钴杵 ×2	16200	519	0	水 117（最大 197）	2（+2 时增加）
└战刀・祸风	祸ツ军の髭 ×2、炎击の刚拳 ×1、冰击の刚拳 ×1、苦闷の声 ×2	22200	485	0	风 72（最大 172）	3（+2、+4 时增加）
└战刀・震地	天魔の念珠 ×1、建军の鬼角 ×2、祸ツ军の鬼角 ×2、大地の愿い ×9	64800	584	0	地 87（最大 187）	3（+2、+4 时增加）

水蛇之剑系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
水蛇之剑	蛇鳞甲皮 ×1、潮满珠 ×1、金属皮 ×1、茅の轮 ×1	8100	342	0（最大 20）	水 72（最大 92）	3（+2、+5 时增加）
└朽绳之剑	贪る牙 ×3、黑水蛇の皮 ×1、腹鼓 ×3、独钴杵 ×2	16200	456	0（最大 40）	气绝 192	2（+2 时增加）
└巨蛇之剑	翠鳞铠皮 ×2、潮满珠 ×2、黑水蛇の皮 ×2、军配团扇 ×1	27100	506	0（最大 40）	风 75（最大 115）	3（+2、+5 时增加）
└蛇剑・八岐大蛇	常夜の硬铠 ×2、潮干珠 ×2、爆ぜ灰螺环 ×2、勇ましい埴轮 ×4	67400	529	0（最大 40）	水 146（最大 186）	3（+2、+5 时增加）

翼刀・岩羽系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
翼刀・岩羽	爆ぜ岩 ×1、魔缘の鸟爪 ×1、不浄の舌 ×1、紫水晶 ×1	8600	399（最大 419）	0	地 38（最大 58）	3（+2、+5 时增加）
└翼刀・八重波	青い羽毛 ×1、浮游石 ×1、岩刃翼 ×3、火鼠の皮衣 ×1	29100	520（最大 580）	0	水 78（最大 138）	3（+2、+4 时增加）
└翼刀・真朱	王兽の大尾 ×1、金刚刃翼 ×2、迦楼罗の鬼角 ×2、花魁かんざし ×4	68500	593（最大 633）	0	地 88（最大 128）	3（+2、+5 时增加）

焰魔大刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
焰魔大刀	脉打つ溶岩 ×1、焰魔の脚壳 ×1、うごめく蛇尾 ×1、白熊毛头 ×1	9800	458（最大 498）	0	火 20	3（+2、+5 时增加）
└天魔刚刀	天魔の衣 ×1、阴火 ×1、灼热の岩棘 ×1、异界铁矿 ×1	54900	570（最大 630）	0	风 85	3（+2、+5 时增加）
└业魔真刀	搾魂の腕 ×1、炼狱の阴火 ×2、天魔の念珠 ×2、歪んだ炮弹 ×4	72100	616（最大 696）	0	天 92	3（+2、+4 时增加）

塞ノ大剑系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
塞ノ大剑	银のたてがみ ×1、银の鳞 ×1、吞海の大口 ×1、焰魔の衣 ×1	10300	450	0（最大 40）	水 67	3（+2、+6 时增加）
└千曳ノ巨剑	千曳の甲 ×1、雷冰の吐息 ×1、甲壳主炮 ×1、奇想天外 ×1	41800	553	0（最大 60）	火 82	3（+2、+5 时增加）
└道敷ノ碎剑	王兽の真牙 ×1、真银の鳞 ×2、黄泉户塞の鬼角 ×2、折れた皆朱枪 ×4	74500	577	0（最大 60）	水 121	3（+2、+5 时增加）

净刀・祓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
净刀・祓	塞の甲 ×1、真なる深渊の滴 ×1、涟 ×1、朝露の糸 ×1（杂货铺称号为"神样"可直接购买）	12100（购买时为 17200）	461	0（最大 20）	天 43（最大 63）	3（+2、+5 时增加）
└净刀・神乐	青い羽毛 ×2、だんだら羽织 ×1、黄金の头骨 ×1、黄昏の泪 ×1	32300	550（最大 570）	0（最大 20）	天 52	3（+2、+5 时增加）
└净刀・神直毗	常夜王の鬼角 ×1、千曳の甲 ×2、光精 ×1、万象のまどろみ ×1	81200	618（最大 638）	0（最大 20）	天 58	3（+2、+5 时增加）
└三池典太	净刀・神直毗 +9×1、柳生十兵卫 Lv10×1（合成）	260000	563（最大 623）	29	无	3（+2、+5 时增加）
└虎彻	三池典太 +9×1、近藤勇 Lv10×1（合成）	480000	496（最大 556）	0	毒 248	3（+2、+5 时增加）

夜刀・上古拵え系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
夜刀・上古拵え	夜刀主の腹甲 ×1、夜刀の蛇身 ×1、灼热の岩棘 ×1、天津管麻 ×1	13500	475（最大 515）	0	天 71（最大 111）	3（+2、+5 时增加）
└龙神剑	淤加美主の硬腹甲 ×2、夜刀主の硬腹甲 ×2、扩瘴の棘 ×1、铠砕き ×5	35400	567（最大 627）	0	水 85（最大 145）	3（+2、+4 时增加）
└灵剑・平国	王者の光背 ×1、豪腕の刃棘 ×2、大きな鬼角 ×2、小ぶりの角 ×3	85900	643（最大 683）	0	风 61（最大 101）	3（+2、+5 时增加）
└将门刀	灵剑・平国 +9×1、平将门 Lv10×1（合成）	260000	452	0	气绝 226（最大 306）	3（+2、+5 时增加）
└坂上宝剑	将门刀 +9×1、坂上田村麻吕 Lv10×1（合成）	480000	623（最大 683）	0（最大 60）	地 124	3（+2、+4 时增加）

王刀・天之羽々斩系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
王刀・天之羽々斩	常夜の铠 ×1、王兽の尾 ×1、上古の兜 ×1、深青の矿石 ×1	14800	450（最大 470）	0（最大 20）	天 124	3（+2、+5 时增加）
└天丛云剑	炼狱の阴火 ×1、オオマガツヒ ×1、黄金刀刃 ×2、爱の誓い ×2	40000	636（最大 656）	0（最大 20）	风 144	2（+2 时增加）
└大王刀・迦具土	大王の赤铠 ×4、ヤソマガツヒ ×2、常世王の鬼角 ×3、王者の光背 ×3	88880	549（最大 609）	0（最大 60）	火 152	（+2、+4 时增加）
└皇刀・布都御魂	大王の真翼 ×3、常暗 ×2、常世大王の鬼角 ×2、真兽の巨牙 ×2	99990	593（最大 633）	56（最大 96）	无	3（+2、+5 时增加）
└七星剑	皇刀・布都御魂 +9×1、圣德太子 Lv10×1（合成）	260000	568（最大 628）	0	天 85（最大 145）	3（+2、+4 时增加）
└草薙剑	七星剑 +9×1、ヤマトタケル Lv10×1（合成）	480000	563（最大 623）	0	天 187	3（+2、+5 时增加）

秘刀・素樱系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
秘刀・素樱	左近樱 ×1（完成樱花的所有依赖且好感度最大时获得）、黒い背甲 ×2、伊良太加 ×1、金眼四ッ目の鬼面 ×2	30000	578	6（最大 106）	无	3（+2、+4 时增加）

鬼神大王・斩系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
鬼神大王・斩	鬼の砥石 ×2（DLC 任务《硝烟弹雨》获得）、异界铁矿 ×1、碎けた小角 ×3、金眼四ッ目の鬼面 ×1	7600	413（最大 453）	21	无	3（+2、+5 时增加）
└阿修罗王・斩	鬼の砥石 ×3、翠鳞铠皮 ×1、偏多角四面体 ×3、金眼四ッ目の鬼面 ×2	34000	488（最大 528）	0	火 73（最大 113）	3（+2、+5 时增加）

双刀

双つ刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
双つ刀	引っかき爪 ×3、石化草木 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	500（购买时为 700）	105（最大 145）	0	无	1
├斩魂	黒い羽 ×2、真红の冠羽 ×1、长い尾 ×3、裂けた甲胄 ×1	6500	185（最大 225）	10	无	2（+2 时增加）
│└斩魂・真打	ねじれた大牙 ×2、谜の大牙 ×3、天津金木 ×1、太阳の雫 ×1	37200	340（最大 380）	17	无	2（+2 时增加）
└纳凉双刀	翠眼 ×1、式札 ×1、いかめしい木像 ×1、不净の皮 ×1	2200	132（最大 172）	0（最大 40）	风 57	2（+2 时增加）
└盛夏招来	黒水蛇の皮 ×1、回山 ×1、黄金の头骨 ×1、千切れた军服 ×1	7200	186（最大 226）	0（最大 40）	风 81	2（+2 时增加）

忍刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
忍刀	赤眼 ×4、赤土 ×2、变质した骨 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	700（购买时为 1800）	129	4（最大 24）	无	1
└上忍刀	大きな耳 ×3、深渊のたてがみ ×1、石化草木 ×1、变质した骨 ×1	2600	157	5（最大 25）	无	2（+2 时增加）
└拔忍刀	般若の牙 ×1、希少矿石 ×1、百牙裂口 ×1、不净の金属皮 ×1	8500	232	7（最大 27）	无	3（+2、+5 时增加）
└绝命	黄泉の刚尾 ×1、幻兽骨 ×3、日の轮 ×2、太阳の雫 ×1	48000	321	0	毒 107（最大 187）	3（+2、+5 时增加）

绯双刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
绯双刀	裂魂の爪 ×2、大きな牙 ×2、铜矿石 ×2	1600	136	0	火 20（最大火 60）	1
└苍炎双刀	ワイラの钩爪 ×2、黄金のたてがみ ×1、かみつき牙 ×1、掘り牙 ×1	5200	162	0	火 34（最大 74）	2（+2 时增加）

黑水丸・双系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
黑水丸・双	白糸 ×1、黒い外骨格 ×1、透眼の牙 ×2、贪魂牙 ×2	2100	149	0	水 22（最大 62）	2（+2 时增加）
└朱土丸・双	岩弹 ×2、白い外骨格 x 1、虾蟆の油 ×1、坏れた洋式铳 ×2	9300	236	0	地 35（最大 75）	3（+2、+5 时增加）
└渊丸・双	焦热の大爪 ×1、奈落の滴 ×1、冥界の滴 ×1、金刚杵 ×2	43200	329	0	毒 110（最大 170）	3（+2、+5 时增加）

青岚双刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
青岚双刀	风切の蓝壳 ×1、烈风の尾 ×1、ねじれた根 ×1、变质した皮 ×1	3700	155（最大 175）	0（最大 20）	风 32	2（+2 时增加）
└闪天双刀	天切の赤壳 ×1、天刃兽尾 ×1、白い羽毛 ×1、漆黒の爪牙 ×1	9200	241（最大 261）	0（最大 20）	天 36	3（+2、+5 时增加）
└神风双刀	天冲角 x 1、旋风尘 x 1、天切の鬼角 x 2、ひもろぎの枝 x 2	44400	330（最大 350）	0（最大 20）	风 91	3（+2、+5 时增加）

崩山双刃系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
崩山双刃	金刚毛 ×1、崩山の岩脚壳 ×1、岩石甲罗 ×1、深渊の爪 ×1	4800	186（最大 206）	0	地 17（最大 37）	2（+2 时增加）
└裂海双刃	冰白毛 ×1、海神の冰脚壳 ×1、赤化腕鳍 ×1、土潜の扇鳍 ×1	12200	264（最大 284）	0	水 39（最大 59）	3（+2、+6 时增加）
└奈落斩り	千曳の甲 ×1、背の磐座 ×2、海神の冻冰脚壳 ×3、丹 ×9	52000	404（最大 424）	0	地 18（最大 38）	3（+2、+5 时增加）

モノノフ制式・鬼斩系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
モノノフ制式・鬼斩	火口 ×2、暴食の臼齿 ×1、瘴气茸 ×2、金眼四ッ目の鬼面 ×1（杂货铺称号为“お得意样”可直接购买）	7000（购买时为 10000）	180（最大 220）	9	无	2（+2 时增加）
└鬼斩・贰式	刺のある舌 ×3、风尘 ×1、白い耳 ×1、金眼四ッ目の鬼面 ×2	8800	215（最大 255）	11	无	2（+2 时增加）
└鬼斩・参式	冥界の滴 ×1、オオマガツヒ ×1、风雷岩刀 ×1、金眼四ッ目の鬼面 ×3	25000	311（最大 351）	16	无	3（+2、+5 时增加）
└真・鬼斩	黄金刀 ×1、长鸣鸟の尾羽 ×2、手作り粮食 ×1、金眼四ッ目の鬼面 ×4	77700	375（最大 415）	19	无	3（+2、+5 时增加）

火鸟双绯剑系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
火鸟双绯剑	凶鸟の襟卷 ×1、凶鸟の足爪 ×1、强欲の爪 ×2、歪んだ铁筒 ×1	6100	193（最大 233）	0	火 28	3（+2、+5 时增加）
└辉鸟双翠剑	糸袋 ×3、辉鸟の襟卷 x 2、辉鸟の翼腕 ×1、大きな耳 ×5	18000	299（最大 359）	0	风 44	3（+2、+4 时增加）
└丽双剑・朱雀	天魔の硬脚壳 x 1、自在翼骨 ×2、辉鸟の鬼角 ×2、象牙の根付 ×9	58000	351（最大 391）	0	火 73	3（+2、+5 时增加）

裂空双刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
裂空双刀	黒い羽 ×2、深き渊の滴 ×1、冥土の土产 ×2、缚绳 ×1（杂货铺称号为“上得意样”可直接购买）	6900（购买时为 9900）	163（最大 203）	0	风 57	3（+2、+5 时增加）
└割岚双刀	冰白毛 ×1、拍动石 ×1、硬い腰棘 ×1、青铜の剑 ×1	10000	214（最大 254）	0	风 75	3（+2、+5 时增加）
└天津风	天魔の刚尾 ×1、偏四角多面体 ×3、小ぶりの角 ×4、镜剑 ×2	66600	306（最大 346）	0	风 107	3（+2、+5 时增加）

岩斩り系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
岩斩り	滑走皮 ×1、土潜の腕鳍 ×1、不净の耳 ×1、鬼火提灯 ×1	7300	186	0（最大 20）	地 39（最大 59）	3（+2、+5 时增加）
└岳斩り	燃气袋 ×2、黄化腕鳍 ×1、黄化爪 ×1、炎潜の扇鳍 ×1	19600	290	0（最大 40）	地 61（最大 101）	3（+2、+4 时增加）
└星斩り	天魔の衣 ×1、土潜の硬扇鳍 ×2、炎潜の鬼角 ×2、树冰の枝 ×9	62300	354	0（最大 40）	地 74（最大 114）	3（+2、+4 时增加）

战双刀・火影系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
战双刀・火影	建军の蓬发 ×1、炎击の拳 ×1、伸缩体 ×1、お守り袋 ×2	7600	213	0	火 31（最大 71）	3（+2、+5 时增加）
└战双刀・风魔	祸ッ军の髭 ×2、变异佩楯 ×1、千牙裂口 ×1、苦闷の声 ×2	22200	310	0	风 46（最大 86）	3（+2、+5 时增加）
└战双刀・百地	天魔の念珠 ×1、变异佩楯 ×2、幽冥の佩楯 ×2、大きな勾玉 ×9	64800	374	0	地 56（最大 136）	3（+2、+4 时增加）

水蛇之双剑系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
水蛇之双剑	蛇鳞甲皮 ×1、梦冰咒爪 ×1、金属皮 ×1、茅の轮 ×1	8100	219	0（最大 20）	水 46（最大 66）	3（+2、+5 时增加）
└巨蛇之双剑	翠鳞铠皮 ×2、潮满珠 ×2、黑水蛇の皮 ×2、军配团扇 ×1	27100	324	0（最大 20）	风 48（最大 68）	3（+2、+6 时增加）
└应龙双剑	常夜の硬铠 ×2、爆ぜ螺环 ×2、苍巨蛇の角 ×2、砂漠のバラ ×4	67400	339	0（最大 20）	水 94（最大 114）	3（+2、+5 时增加）

双翼刀・岩翔系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
双翼刀・岩翔	爆ぜ岩 ×1、岩刃翼 ×1、不净の舌 ×1、紫水晶 ×1	8600	256（最大 276）	0	地 24（最大 44）	3（+2、+5 时增加）
└双翼刀・黄珠	贪る牙 ×3、魔缘の鬼角片 ×1、腹鼓 ×3、净土の莲华 ×2	16200	332（最大 372）	0	地 75（最大 115）	2（+2 时增加）
└双翼刀・千重波	青い羽毛 ×1、浮游石 ×1、岩刃翼 ×3、火鼠の皮衣 ×1	29100	333（最大 353）	0	水 49（最大 69）	3（+2、+5 时增加）
└双翼刀・红珠	王兽の大尾 ×1、魔缘の蹴爪 ×2、迦楼罗の尾羽 ×2、歪んだ十手 ×4	68500	379（最大 399）	0	地 56（最大 76）	3（+2、+5 时增加）

焰魔双刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
焰魔双刀	脉打つ溶岩 ×1、焰魔の腕壳 ×1、うごめく蛇尾 ×1、白熊毛头 ×1	9800	293（最大 333）	0	火 13	3（+2、+5 时增加）
└黑魔双刀	贪る牙 ×3、灼热の岩棘 ×1、腹鼓 ×3、净土の莲华 ×2	16200	338（最大 378）	0	地 76	2（+2 时增加）
└天魔双刀	天魔の衣 ×1、阴火 ×1、灼热の岩棘 ×1、异界铁矿 ×1	54900	365（最大 425）	0	风 54	3（+2、+4 时增加）
└业魔双刀	捽魂の腕 ×1、白辉の爪 ×2、天魔の鬼角 ×2、志士の魂 ×4	72100	394（最大 454）	0	天 56	3（+2、+4 时增加）

塞ノ双剑系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
塞ノ双剑	银のたてがみ ×1、甲壳炮 ×1、吞海の大口 ×1、焰魔の衣 ×1	10300	288	0（最大 20）	水 43	3（+2、+6 时增加）
└千曳ノ双剑	千曳の甲 ×1、雷冰の吐息 ×1、甲壳主炮 ×1、奇想天外 ×1	41800	354	0（最大 40）	火 53	3（+2、+5 时增加）
└道敷ノ双碎剑	王兽の真牙 ×1、甲壳炮塔 ×2、吞天の火球 ×1、战火刀 ×4	74500	370	0（最大 40）	水 77	3（+2、+5 时增加）

秘剑・叶隐系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
秘剑・叶隐	塞の甲 ×1、真なる深渊の滴 ×1、涟 ×1、朝露の糸 ×1（杂货铺称号为“神样”可直接购买）	12100（购买时为 17200）	296	0（最大 40）	天 28（最大 68）	3（+2、+4 时增加）
└秘剑・死狂	青い羽毛 ×2、だんだら羽织 ×1、黄金の头骨 ×1、黄昏の泪 ×1	32300	352	0（最大 40）	天 33（最大 73）	3（+2、+4 时增加）
└秘剑・神威	常夜王の鬼角 ×1、蛇面の牙 ×2、ハク袋 ×1、万象のまどろみ ×1	81200	396	0（最大 40）	天 37（最大 77）	3（+2、+4 时增加）
└影丸	秘剑・神威 +9×1、服部半藏 Lv10×1（合成）	260000	324	0	气绝 108（最大 168）	3（+2、+5 时增加）
└二天一刀	影丸 +9×1、宫本武藏 Lv10×1（合成）	480000	397（最大 437）	20（最大 60）	无	3（+2、+4 时增加）

夜刀・双つ拵え系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
夜刀・双つ拵え	夜刀主の腹甲 ×1、乱气の棘 ×1、灼热の岩棘 ×1、天津管麻 ×1	13500	304（最大 324）	0	天 45（最大 65）	3（+2、+5 时增加）
└破敌・护身	大地のヘソ ×2、漆黑の蛇 ×1、巨腕の刃棘 ×1、异形の太刀 ×2	28600	309	0	气绝 130（最大 190）	2（+2 时增加）
└龙神双剑	淤加美主の硬腹甲 ×2、夜刀主の硬腹甲 ×2、扩瘴の棘 ×1、铠碎き ×5	35400	363（最大 403）	0	水 54（最大 94）	3（+2、+4 时增加）
└八握ノ双剑	王者の光背 ×1、巨大な头骨 ×2、大龙尾 ×2、绯绯色の矿石 ×3	85900	412（最大 432）	0	风 39（最大 59）	3（+2、+5 时增加）
└阴阳秘刀	八握ノ双剑 +9×1、安倍晴明 Lv10×1（合成）	260000	362	0	水 54（最大 114）	3（+2、+5 时增加）
└月天	阴阳秘刀 +9×1、ツクヨミ Lv10×1（合成）	480000	399（最大 439）	0	水 79	3（+2、+5 时增加）

王双刀・天之尾羽张系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
王双刀・天之尾羽张	常夜の铠 ×1、黄金刀刃 ×1、上古の兜 ×1、深青の矿石 ×1	14800	288（最大 308）	0（最大 20）	天 79	3（+2、+5 时增加）
└八重垣ノ双剑	炼狱の阴火 ×1、常夜の兜 ×2、王者の翼 ×2、爱の誓い ×2	40000	407（最大 427）	0（最大 20）	风 92	2（+2 时增加）
└大王双刀・火速日	大王の赤铠 ×4、ヤソマガツヒ ×2、黄金刀 ×3、王兽の锐爪 ×3	88880	351（最大 391）	0（最大 40）	火 97	3（+2、+4 时增加）
└皇双刀・经津主	大王の真翼 ×3、常暗 ×2、常世大王の鬼角 ×2、大王の光背 ×2	99990	380（最大 400）	36（最大 56）	无	3（+2、+5 时增加）
└小乌丸	皇双刀・经津主 +9×1、平清盛 Lv10×1（合成）	260000	363	0（最大 40）	天 54（最大 94）	3（+2、+4 时增加）
└大通连・小通连	小乌丸 +9×1、铃鹿御前 Lv10×1（合成）	480000	400	0（最大 60）	天 80	3（+2、+4 时增加）

隐剑・千鸟系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
隐剑・千鸟	错びた手里剑 ×1（完成速鸟的所有依赖且好感度最大时获得）、黑い背甲 ×2、净土の莲华 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	30000	370（最大 430）	4（最大 64）	无	3（+2、+4 时增加）

鬼神大王・双系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
鬼神大王・双	鬼の包丁 ×2（DLC 任务《魂食いの颚》获得）、异界铁矿 ×1、碎けた小角 ×3、金眼四ツ目の鬼面 ×1	7800	264	14	无	3（+2、+5 时增加）
└阿修罗王・双	鬼の包丁 ×3、翠鳞铠皮 ×1、偏多角四面体 ×3、金眼四ツ目の鬼面 ×2	34000	312	0	火 46	3（+2、+5 时增加）

长枪

大身枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
大身枪	引っかき爪 ×3、石化草木 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	500（购买时为 700）	188（最大 228）	0	无	1
├战阵枪	蛇皮 ×3、鬼の头骨 ×2、巨大な莲の叶 ×2	900	213（最大 253）	11	无	1
│└穿	黑い羽 ×2、真红の冠羽 ×1、长い尾 ×3、裂けた甲胄 ×1	6500	333（最大 373）	17	无	2（+2 时增加）
│ └穿・真打	ねじれた大牙 ×2、谜の大牙 ×3、天津金木 ×1、太阳の雫 ×1	37200	611（最大 671）	31	无	2（+2 时增加）
でんでん枪	翠眼 ×1、式札 ×1、いかめしい木像 ×1、不净の皮 ×1	2200	238	0（最大 40）	天 103	2（+2 时增加）
└退魔鼓	黑水蛇の皮 ×1、回山 ×1、黄金の头骨 ×1、千切れた军服 ×1	7200	376	0	气绝 126（最大 186）	2（+2 时增加）

防人枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
防人枪	赤眼 ×4、赤土 ×2、变质した骨 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	700（购买时为 1800）	238	0（最大 40）	无	1
└检非违使枪	大きな耳 ×3、深渊のたてがみ ×1、石化草木 ×1、变质した骨 ×1	2600	249	0	毒 83	2（+2 时增加）
└御陵卫士枪	般若の牙 ×1、希少矿石 ×1、百牙裂口 ×1、不净の金属皮 ×1	8500	417	13（最大 53）	无	3（+2、+6 时增加）
└神宫卫士枪	黄泉の刚尾 ×1、幻兽骨 ×3、天竺钢 ×2、太阳の雫 ×1	48000	653	20（最大 80）	无	3（+2、+5 时增加）

朱枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
朱枪	裂魂の爪 ×2、大きな牙 ×2、铜矿石 ×2	1600	244	0	火 36（最大 76）	1
└苍炎枪	ワイラの钩爪 ×2、黄金のたてがみ ×1、かみつき牙 ×1、掘り牙 ×1	5200	290	0	火 61（最大 101）	2（+2 时增加）
└白炎枪	大地のヘソ ×2、谜の大爪 ×3、朽ちた大铠 ×1、夜暗の纱布 ×1	28600	584	0	火 87（最大 167）	3（+2、+5 时增加）

黑水丸・尖系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
黑水丸・尖	白糸 ×1、深渊の镰 ×1、诱眠の牙 ×2、贪魂牙 ×2	2100	267	0	水 40（最大 80）	2（+2 时增加）
└朱土丸・尖	岩弹 ×2、真渊の镰 x 1、蟒蛾の油 ×1、坏れた洋式铳 ×2	9300	423	0	地 63（最大 123）	3（+2、+5 时增加）
└渊丸・尖	焦热の大爪 ×1、漆黑の外骨格 ×3、纯白の外骨格 ×3、金刚杵 ×2	43200	590	0	毒 197（最大 297）	3（+2、+5 时增加）

青岚枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
青岚枪	风切の蓝壳 ×1、斩空刃 ×1、ねじれた根 ×1、变质した皮 ×1	3700	278（最大 298）	0（最大 20）	风 58	2（+2 时增加）
└闪天枪	天切の赤壳 ×1、斩天刃 ×1、白い羽毛 ×1、漆黑の爪牙 ×1	9200	433（最大 453）	0（最大 20）	天 64	3（+2、+5 时增加）
└神风枪	天冲角 x 1、风切の硬脚甲 x 2、斩天锐刃 x 2、ひもろぎの枝 x 2	44400	593（最大 633）	0（最大 40）	风 164	3（+2、+5 时增加）

崩山豪枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
崩山豪枪	金刚毛 ×1、崩山の岩腕壳 ×1、岩石甲罗 ×1、深渊の爪 ×1	4800	335（最大 355）	0	地 31（最大 51）	2（+2 时增加）
└裂海豪枪	冰白毛 ×1、海神の冰腕壳 ×1、赤化腕鳍 ×1、土潜の扇鳍 ×1	12200	474（最大 514）	0	水 71（最大 111）	3（+2、+6 时增加）
└奈落贯き	千曳の甲 ×1、崩山の磐脚壳 ×3、背の龙宫 ×2、耐火草 ×9	52000	726（最大 766）	0	地 33（最大 73）	3（+2、+5 时增加）

モノノフ制式・鬼贯系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
モノノフ制式・鬼贯	火口 ×2、暴食の臼齿 ×1、瘴气茸 ×2、金眼四ッ目の鬼面 ×1（杂货铺称号为"お得意样"可直接购买）	7000（购买时为 10000）	324（最大 364）	17	无	2（+2 时增加）
└鬼贯・贰式	刺のある舌 ×3、风尘 ×1、白い耳 ×1、金眼四ッ目の鬼面 ×2	8800	386（最大 426）	20	无	2（+2 时增加）
└鬼贯・参式	冥界の滴 ×1、オオマガツヒ ×1、风雷岩刀 ×1、金眼四ッ目の鬼面 ×3	25000	558（最大 618）	28	无	3（+2、+5 时增加）
└真・鬼贯	黄金刀 ×1、アラハバキ ×2、禁书 ×1、金眼四ッ目の鬼面 ×4	77700	673（最大 733）	34	无	3（+2、+5 时增加）

火鸟绯骑枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
火鸟绯骑枪	凶鸟の襟卷 ×1、热い胸壁 ×1、强欲の爪 ×2、歪んだ铁筒 ×1	6100	346（最大 386）	0	火 51	3（+2、+5 时增加）
└辉鸟翠骑枪	系袋 ×3、辉鸟の襟卷 x 2、辉鸟の鬼角片 ×1、长い尾 ×5	18000	536（最大 616）	0	风 80	3（+2、+5 时增加）
└炎骑枪・フェニックス	天魔の硬脚壳 x 1、凶鸟の蹴爪 ×2、雷电の胸壁 ×2、樱花烂漫 ×9	58000	630（最大 690）	0	火 132	3（+2、+5 时增加）

刚枪・岩裂系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
刚枪・岩裂	黑い羽 ×2、深き渊の滴 ×1、冥土の土产 ×2、缚绳 ×1（杂货铺称号为"上得意样"可直接购买）	6900（购买时为 9900）	343	0（最大 20）	地 51（最大 71）	3（+2、+5 时增加）
└刚枪・根裂	冰白毛 ×1、燃え盛る冰刀 ×1、硬い腰棘 ×1、青铜の剑 ×1	10000	450	0（最大 40）	地 67（最大 107）	3（+2、+6 时增加）
└刚枪・地裂	天魔の刚尾 ×1、偏四角多面体 ×3、小ぶりの角 ×4、三千世界の莲华 ×2	66600	645	0（最大 40）	地 96（最大 136）	3（+2、+6 时增加）

岩贯き系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
岩贯き	滑走皮 ×1、土潜の鬼角片 ×1、不浄の耳 ×1、鬼火提灯 ×1	7300	333	0（最大 20）	地 70（最大 90）	3（+2、+5 时增加）
└岳贯き	燃气袋 ×2、黄化腕鳍 ×1、黄化爪 ×1、炎潜の扇鳍 ×1	19600	521	0（最大 60）	地 109（最大 169）	3（+2、+4 时增加）
└星贯き	天魔の衣 ×1、赤化锐爪 ×2、黄化锐爪 ×2、银竹 ×9	62300	635	0（最大 60）	地 133（最大 193）	3（+2、+4 时增加）

战枪・烈火系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
战枪・烈火	建军の蓬发 ×1、建军の鬼角片 ×1、伸缩体 ×1、お守り袋 ×2	7600	383	0	火 57（最大 117）	3（+2、+5 时增加）
└战枪・灾风	祸ツ军の髭 ×2、唤炎の豪腕 ×1、召冰の豪腕 ×1、苦闷の声 ×2	22200	557	0	风 83（最大 163）	3（+2、+5 时增加）
└战枪・动地	天魔の念珠 ×1、炎击の刚拳 ×2、地击の刚拳 ×2、大地の愿い ×9	64800	671	0	地 100（最大 220）	3（+2、+4 时增加）

水蛇之枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
水蛇之枪	蛇鳞甲皮 ×1、白水蛇の皮 ×1、金属皮 ×1、茅の轮 ×1	8100	394	0（最大 20）	水 82（最大 102）	3（+2、+5 时增加）
└朽绳之枪	贪る牙 ×3、潮满珠 ×1、腹鼓 ×3、独钴杵 ×2	16200	514	0（最大 40）	气绝 217	2（+2 时增加）
└巨蛇之枪	翠鳞铠皮 ×2、潮满珠 ×2、黑水蛇の皮 ×2、军配团扇 ×1	27100	581	0（最大 40）	风 87（最大 127）	3（+2、+5 时增加）
└具利伽罗龙枪	常夜の硬铠 ×2、白水蛇の真皮 ×2、风雷大咒爪 ×2、勇ましい埴轮 ×4	67400	608	0（最大 40）	水 168（最大 208）	3（+2、+5 时增加）

翼枪・岩羽系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
翼枪・岩羽	爆ぜ岩 ×1、岩刃翼 ×1、不净の舌 ×1、紫水晶 ×1	8600	459（最大 499）	0	地 43（最大 83）	3（+2、+5 时增加）
└翼枪・频波	青い羽毛 ×1、浮游石 ×1、岩刃翼 ×3、火鼠の皮衣 ×1	29100	598（最大 658）	0	水 89（最大 149）	3（+2、+4 时增加）
└翼枪・苏芳	王兽の大尾 ×1、魔缘の尾羽 ×2、冻冰刃翼 ×2、花魁かんざし ×4	68500	681（最大 721）	0	地 102（最大 142）	3（+2、+5 时增加）

焰魔大枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
焰魔大枪	脉打つ溶岩 ×1、焰魔の腕壳 ×1、うごめく蛇尾 ×1、白熊毛头 ×1	9800	527（最大 567）	0	火 23	3（+2、+5 时增加）
└天魔刚枪	天魔の衣 ×1、阴火 ×1、灼热の岩棘 ×1、异界铁矿 ×1	54900	655（最大 715）	0	风 98	3（+2、+5 时增加）
└业魔真枪	搾魂の腕 ×1、劫火の岩棘 ×2、天雷の爪 ×2、歪んだ炮弹 ×4	72100	708（最大 808）	0	天 106	3（+2、+4 时增加）

塞ノ大枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
塞ノ大枪	银のたてがみ ×1、甲壳主炮 ×1、吞海の大口 ×1、焰魔の衣 ×1	10300	517	0（最大 60）	水 77	3（+2、+6 时增加）
└千曳ノ巨枪	千曳の甲 ×1、雷冰の吐息 ×1、甲壳主炮 ×1、奇想天外 ×1	41800	636	0（最大 60）	火 95	3（+2、+5 时增加）
└道敷ノ碎枪	王兽の真牙 ×1、雷冰の岚 ×1、火炎主炮 ×2、折れた皆朱枪 ×4	74500	664	0（最大 60）	水 139	3（+2、+5 时增加）

灵枪・阿良々岐系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
灵枪・阿良々岐	塞の甲 ×1、真なる深渊の滴 ×1、涟 ×1、朝露の糸 ×1（杂货铺称号为"神样"可直接购买）	12100（购买时为17200）	530（最大 590）	0	天 50（最大 110）	3（+2、+4 时增加）
└灵枪・武塔	青い羽毛 ×2、だんだら羽织 ×1、黄金の头骨 ×1、黄昏の泪 ×1	32300	632（最大 692）	0	天 60（最大 120）	3（+2、+4 时增加）
└灵枪・五百津真贤木	常夜王の鬼角 ×1、千曳の甲 ×2、光精 ×1、万象のまどろみ ×1	81200	710（最大 770）	0	天 67（最大 127）	3（+2、+4 时增加）
└岩融	灵枪・五百津真贤木 +9×1、弁庆 Lv10×1（合成）	260000	680（最大 760）	0	火 64	3（+2、+4 时增加）
└池中之月	岩融 +9×1、宝藏院胤荣 Lv10×1（合成）	480000	624	0	气绝 214（最大 334）	3（+2、+4 时增加）

夜刀・枪拵え系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
夜刀・枪拵え	夜刀主の腹甲 ×1、碎けた头盖 ×1、灼热の岩棘 ×1、天津管麻 ×1	13500	546（最大 586）	0	天 81（最大 121）	3（+2、+5 时增加）
└龙神枪	淤加美主の硬腹甲 ×2、夜刀主の硬腹甲 ×2、夜刀主の鬼角 ×1、铠碎き ×5	35400	651（最大 711）	0	水 97（最大 157）	3（+2、+4 时增加）
└御手杵・翠	王者の光背 ×1、夜刀の大蛇身 ×2、苍腕甲 ×2、小ぶりの角 ×3	85900	739（最大 779）	0	风 70（最大 110）	3（+2、+5 时增加）
└护国贯徹	御手杵・翠 +9×1、土方岁三 Lv10×1（合成）	260000	650	0（最大 40）	地 97（最大 137）	3（+2、+5 时增加）
└天沼矛	护国贯徹 +9×1、イザナギ Lv10×1（合成）	480000	717	0	天 143（最大 243）	3（+2、+6 时增加）

王枪・天之逆矛系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
王枪・天之逆矛	常夜の铠 ×1、王兽の大爪 ×1、上古の兜 ×1、深青の矿石 ×1	14800	516（最大 536）	0（最大 20）	天 143	3（+2、+5 时增加）
└无骨	炼狱の阴火 ×1、オオマガツヒ ×1、王兽の大牙 ×2、爱の誓い ×2	40000	731（最大 771）	0（最大 40）	风 166	2（+2 时增加）
└大王枪・日矛	大王の赤铠 ×4、ヤソマガツヒ ×2、王兽の真牙 ×3、搾魂の腕 ×3	88880	630（最大 690）	0（最大 60）	火 175	3（+2、+4 时增加）
└皇枪・天之御柱	大王の真翼 ×3、常暗 ×2、真兽の巨爪 ×2、真兽の巨尾 ×2	99990	681（最大 721）	64（最大 104）	无	3（+2、+5 时增加）
└日本号	皇枪・天之御柱 +9×1、后藤又兵卫 Lv10×1（合成）	260000	653（最大 693）	0	风 97（最大 137）	3（+2、+5 时增加）
└蜻蛉切	日本号 +9×1、本多忠胜 Lv10×1（合成）	480000	718（最大 758）	0（最大 40）	风 143	3（+2、+6 时增加）

尖枪・疾风系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
尖枪・疾风	枪刃の欠片 ×1（完成息吹的所有依赖且好感度最大时获得）、黑い背甲 ×2、伊良太加 ×1、金眼四ッ目の鬼面 ×2	30000	607（最大 707）	64	无	3（+2、+4 时增加）

鬼神大王・尖系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
鬼神大王・尖	鬼の石锤 ×2（DLC 任务《四手の蜂》获得）、异界铁矿 ×1、碎けた小角 ×3、金眼四ッ目の鬼面 ×1	7800	474	24	无	3（+2、+5 时增加）
└阿修罗王・尖	鬼の石锤 ×3、翠鳞铠皮 ×1、偏多角四面体 ×3、金眼四ッ目の鬼面 ×2	34000	561	0	火 84	3（+2、+5 时增加）

手甲

粉碎手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
粉碎手甲	引っかき爪 ×3、石化草木 ×2（杂货铺称号为"お客样"可直接购买）	500（购买时为 700）	237（最大 277）	0	无	1
├铁槌	黒い羽 ×2、真紅の冠羽 ×1、長い尾 ×3、裂けた甲冑 ×1	6500	417（最大 457）	21	无	
│└铁槌・真打	ねじれた大牙 ×2、谜の大牙 ×3、天津金木 ×1、太阳の雫 ×1	37200	765（最大 845）	39	无	2（+2 时增加）
└红白まんじゅう	翠眼 ×1、式札 ×1、いかめしい木像 ×1、不浄の皮 ×1	2200	297（最大 337）	0	天 129	2（+2 时增加）
└鬼まんじゅう	黑水蛇の皮 ×1、回山 ×1、黄金の头骨 ×1、千切れた军服 ×1	7200	470	0	毒 157（最大 237）	2（+2 时增加）

金刚手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
金刚手甲	赤眼 ×4、赤土 ×2、变质した骨 ×2（杂货铺称号为"お客样"可直接购买）	700（购买时为 1800）	289	9（最大 29）	无	1
└仁王手甲	般若の牙 ×1、希少矿石 ×1、百牙裂口 ×1、不浄の金属皮 ×1	8500	522	16（最大 76）	无	3（+2、+5 时增加）
└执金刚拳	黄泉の刚尾 ×1、幻兽骨 ×3、天竺钢 ×2、太阳の雫 ×1	48000	721	0（最大 80）	气绝 241	3（+2、+5 时增加）

赤金手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
赤金手甲	裂魂の爪 ×2、大きな牙 ×2、铜矿石 ×2	1600	306（最大 326）	0	火 45（最大 65）	1
└苍炎手甲	ワイラの钩爪 ×2、黄金のたてがみ ×1、かみつき牙 ×1、掘り牙 ×1	5200	363（最大 383）	0	火 76（最大 96）	2（+2 时增加）
└白炎手甲	大地のヘソ ×2、谜の大爪 ×3、朽ちた大铠 ×1、夜暗の纱布 ×1	28600	731（最大 791）	0	火 109（最大 169）	3（+2、+5 时增加）
└狱炎手甲	王兽の锐爪 ×1、绝望のうめき ×2、アラハバキ ×2、万象のまどろみ ×1	71000	838（最大 898）	0	火 125（最大 185）	3（+2、+5 时增加）

黑水丸・刚系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
黑水丸・刚	白糸 ×1、黒い外骨格 ×1、透眼の牙 ×2、贪魂牙 ×2	2100	334	0	水 50（最大 110）	2（+2 时增加）
└朱土丸・刚	岩弹 ×2、白い外骨格 x 1、虾蟆の油 ×1、坏れた洋式铳 ×2	9300	530	0	地 79（最大 159）	3（+2、+5 时增加）
└渊丸・刚	焦热の大爪 ×1、深渊の锐爪 ×2、真渊の锐爪 ×2、金刚杵 ×2	43200	738	0	毒 246（最大 366）	3（+2、+5 时增加）

青岚手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
青岚手甲	风切の蓝壳 ×1、风切の爪 ×1、ねじれた根 ×1、变质した皮 ×1	3700	348（最大 368）	0（最大 20）	风 73	2（+2 时增加）
└闪天手甲	天切の赤壳 ×1、天切の爪 ×1、白い羽毛 ×1、漆黑の爪牙 ×1	9200	542（最大 562）	0（最大 20）	天 81	3（+2、+5 时增加）
└神风手甲	天冲角 x 1、斩空锐刃 x 2、煌天光 x 1、八幡神像 x 2	44400	741（最大 781）	0（最大 40）	风 205	3（+2、+5 时增加）

崩山手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
崩山手甲	金刚毛 ×1、崩山の岩脚壳 ×1、岩石甲罗 ×1、深渊の爪 ×1	4800	419（最大 439）	0	地 39（最大 59）	2（+2 时增加）
└裂海手甲	冰白毛 ×1、海神の冰脚壳 ×1、赤化爪 ×1、赤热の爪 ×1	12200	593（最大 633）	0	水 88（最大 128）	3（+2、+6 时增加）
└奈落打ち	千曳の甲 ×1、崩山の磐腕壳 ×2、潮 ×1、丹 ×9	52000	909（最大 969）	0	地 41（最大 101）	3（+2、+5 时增加）

モノノフ制式・鬼爆系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
モノノフ制式・鬼爆	火口 ×2、暴食の臼齿 ×1、瘴气茸 ×2、金眼四ッ目の鬼面 ×1（杂货铺称号为"お得意样"可直接购买）	7000（购买时为 10000）	405（最大 445）	21	无	2（+2 时增加）
└鬼爆・贰式	刺のある舌 ×3、风尘 ×1、白い耳 ×1、金眼四ッ目の鬼面 ×2	8800	484（最大 524）	25	无	2（+2 时增加）
└鬼爆・参式	冥界の滴 ×1、オオマガツヒ ×1、风雷岩刀 ×1、金眼四ッ目の鬼面 ×3	25000	699（最大 759）	35	无	3（+2、+5 时增加）
└真・鬼爆	黄金刀 ×1、八幡神像 ×2、玄翁 ×1、金眼四ッ目の鬼面 ×4	77700	842（最大 922）	43	无	3（+2、+5 时增加）

火鸟绯手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
火鸟绯手甲	凶鸟の襟巻 ×1、绯纹翼 ×1、强欲の爪 ×2、歪んだ铁筒 ×1	6100	433（最大 473）	0	火 64	3（+2、+5 时增加）
└磷火手甲	滑走皮 ×1、阳炎 ×1、蓄电体 ×1、猫目石 ×1	7300	499（最大 559）	0	火 113	2（+2 时增加）
└辉鸟翠手甲	糸袋 ×3、辉鸟の襟巻 x 2、痹れる胸壁 ×1、長い尾 ×5	18000	671（最大 751）	0	风 100	3（+2、+4 时增加）
└炎拳・ガントレット	天魔の硬脚壳 x 1、凶鸟の羽根尾 ×2、辉鸟の蹴爪 ×2、象牙の根付 ×9	58000	789（最大 869）	0	火 166	3（+2、+5 时增加）

飓风拳系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
飓风拳	黑い羽 ×2、深き渊の滴 ×1、冥土の土产 ×2、缚绳 ×1（杂货铺称号为"上得意样"可直接购买）	6900（购买时为 9900）	366	0	风 129（最大 189）	3（+2、+5 时增加）
└爆风拳	冰白毛 ×1、燃え盛る冰刀 ×1、叹鸣囊 ×1、小さな土偶 ×1	10000	480	0	风 169（最大 249）	3（+2、+5 时增加）
└疾风怒涛	天魔の刚尾 ×1、偏四角多面体 ×3、小ぶりの角 ×4、名物茶器 ×2	66600	686	0	风 242（最大 362）	3（+2、+5 时增加）

岩碎き系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
岩碎き	滑走皮 ×1、削岩齿 ×1、不净の耳 ×1、鬼火提灯 ×1	7300	417	0（最大 40）	地 87（最大 127）	3（+2、+5 时增加）
└岳碎き	燃气袋 ×2、黄化腕鳍 ×1、黄化爪 ×1、炎潜の扇鳍 ×1	19600	652	0（最大 60）	地 137（最大 197）	3（+2、+4 时增加）
└星碎き	天魔の衣 ×1、赤化刚腕鳍 ×2、黄化刚腕鳍 ×2、树冰の枝 ×9	62300	796	0（最大 80）	地 167（最大 247）	3（+2、+4 时增加）

战拳・业火系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
战拳・业火	建军の蓬发 ×1、异形佩楯 ×1、伸缩体 ×1、お守り袋 ×2	7600	479	0	火 71（最大 151）	3（+2、+5 时增加）
└战拳・烈风	祸ツ军の髭 ×2、炎击の刚拳 ×1、冰击の刚拳 ×1、绝望の声 ×2	22200	697	0	风 104（最大 204）	3（+2、+5 时增加）
└战拳・轰地	天魔の念珠 ×1、冰击の刚拳 ×2、雷击の刚拳 ×2、大きな勾玉 ×9	64800	840	0	地 126（最大 266）	3（+2、+4 时增加）

水蛇之手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
水蛇之手甲	蛇鳞甲皮 ×1、螺环の欠片 ×1、金属皮 ×1、茅の轮 ×1	8100	493	0（最大 40）	水 103（最大 143）	3（+2、+5 时增加）
└巨蛇之手甲	翠鳞铠皮 ×2、潮满珠 ×2、黑水蛇の皮 ×2、军配团扇 ×1	27100	728	0（最大 60）	风 109（最大 169）	3（+2、+6 时增加）
└吞拳・うわばみ	常夜の硬铠 ×2、梦冰大咒爪 ×2、龙珠 ×2、砂漠のバラ ×4	67400	761	0（最大 80）	水 211（最大 291）	3（+2、+4 时增加）

翼拳・天狗嘴系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
翼拳・天狗嘴	爆ぜ岩 ×1、魔缘の鸟爪 ×1、不净の舌 ×1、紫水晶 ×1	8600	575（最大 615）	0	地 54（最大 94）	3（+2、+5 时增加）
└翼拳・狭雾	青い羽毛 ×1、浮游石 ×1、岩刃翼 ×3、火鼠の皮衣 ×1	29100	748（最大 808）	0	水 112（最大 172）	3（+2、+5 时增加）
└翼拳・绯燕	王兽の大尾 ×1、浮游宝石 ×1、青い羽毛 ×2、歪んだ十手 ×4	68500	853（最大 933）	0	地 127（最大 207）	3（+2、+4 时增加）

焰魔大拳系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
焰魔大拳	脉打つ溶岩 ×1、焰魔の脚壳 ×1、うごめく蛇尾 ×1、白熊毛头 ×1	9800	659（最大 719）	0	火 29	3（+2、+5 时增加）
└罗刹手甲	贪る牙 ×3、赤热の爪 ×1、腹鼓 ×3、净土の莲华 ×2	16200	761（最大 821）	0	地 172	2（+2 时增加）
└天魔刚拳	天魔の衣 ×1、阴火 ×1、业炎莲华 ×1、异界铁矿 ×1	54900	819（最大 919）	0	风 122	3（+2、+4 时增加）
└业魔真拳	搾魂の腕 ×1、狱炎莲华 ×2、天变の岩棘 ×2、志士の魂 ×4	72100	886（最大 986）	0	天 132	3（+2、+4 时增加）

塞ノ硬拳系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
塞ノ硬拳	银のたてがみ ×1、放电角 ×1、吞海の大口 ×1、焰魔の衣 ×1	10300	648	0（最大 60）	水 97	3（+2、+6 时增加）
└千曳ノ巨拳	千曳の甲 ×1、雷冰の吐息 ×1、甲壳主炮 ×1、奇想天外 ×1	41800	796	0（最大 80）	火 119	3（+2、+5 时增加）
└道敷ノ碎拳	王兽の真牙 ×1、龙卷の尾 ×2、黄泉の刚尾 ×1、战火刀 ×4	74500	830	0（最大 80）	水 174	3（+2、+5 时增加）

天拳・慈恩系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
天拳・慈恩	塞の甲 ×1、天光 ×1、浮游石 ×1、朝露の糸 ×1（杂货铺称号为"神样"可直接购买）	12100（购买时为 17200）	663（最大 703）	0（最大 40）	天 63	3（+2、+5 时增加）
└天拳・王冠	青い羽毛 ×2、异文钱 ×1、短い足 ×1、黄昏の泪 ×1	32300	790（最大 850）	0（最大 60）	天 75	3（+2、+4 时增加）
└天拳・观音手	常夜王の鬼角 ×1、蛇面の牙 ×2、ハク袋 ×1、万象のまどろみ ×1	81200	889（最大 929）	0（最大 40）	天 84	3（+2、+5 时增加）
└古今无双	天拳・观音手 +9×1、雷电为右エ门 Lv10×1（合成）	260000	689	0	气绝 284（最大 424）	3（+2、+4 时增加）
└角力神	古今无双 +9×1、野见宿祢 Lv10×1（合成）	480000	919（最大 999）	18	无	3（+2、+5 时增加）

夜刀・手甲拵え系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
夜刀・手甲拵え	夜刀主の腹甲 ×1、巨腕甲 ×1、业炎莲华 ×1、天津管麻 ×1	13500	684（最大 724）	0	天 102（最大 142）	3（+2、+5 时增加）
└龙神手甲	淤加美主の硬腹甲 ×2、夜刀主の硬腹甲 ×2、扩瘴の棘 ×1、踏み拔く大足 ×5	35400	815（最大 895）	0	水 122（最大 202）	3（+2、+4 时增加）
└猛拳・建御名方	王者の光背 ×1、夜刀主の鬼角 ×2、振武の豪腕 ×2、幻兽骨 ×3	924（最大 984）	0	风 88（最大 148）	3（+2、+5 时增加）	
└东照权现	猛拳・建御名方 +9×1、德川家康 Lv10×1（合成）	260000	895	0（最大 60）	水 40（最大 100）	3（+2、+5 时增加）
└熊落	东照权现 +9×1、坂田金时 Lv10×1（合成）	480000	808	0	水 269（最大 429）	3（+2、+4 时增加）

王拳・天手力雄系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
王拳・天手力雄	常夜の铠 ×1、王兽の大牙 ×1、巨腕の刃棘 ×1、深青の矿石 ×1	14800	647（最大 687）	0（最大 40）	天 179	3（+2、+5 时增加）
└骨食	炼狱の阴火 ×1、常夜の兜 ×2、王兽の大爪 ×2、誓の誓い ×2	40000	915（最大 955）	0（最大 40）	风 207	2（+2 时增加）
└大王拳・天津瓮星	大王の赤铠 ×4、ヤソマガツヒ ×2、王兽の大尾 ×3、王兽の锐爪 ×3	88880	789（最大 849）	0（最大 60）	火 219	3（+2、+4 时增加）
└皇拳・武瓮槌	大王の真翼 ×3、常暗 ×2、真兽の巨牙 ×2、真兽の巨尾 ×2	99990	853（最大 893）	80（最大 120）	无	3（+2、+5 时增加）
└风林火山	皇拳・武瓮槌 +9×1、武田信玄 Lv10×1（合成）	260000	858（最大 898）	0（最大 40）	火 81	3（+2、+5 时增加）
└苏民将来	风林火山 +9×1、スサノオ Lv10×1（合成）	480000	810	0（最大 80）	火 269	3（+2、+6 时增加）

刚拳・不二系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
刚拳・不二	历战の证 ×1（完成富岳的所有依赖且好感度最大时获得）、黑い背甲 ×2、军配团扇 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	30000	759（最大 879）	80	无	3（+2、+4 时增加）

鬼神大王・刚系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
鬼神大王・刚	鬼の拳骨 ×2（DLC 任务《胧蜘蛛》获得）、异界铁矿 ×1、碎けた小角 ×3、金眼四ツ目の鬼面 ×1	7800	594	30	无	3（+2、+5 时增加）
└阿修罗王・刚	鬼の拳骨 ×3、翠鳞铠皮 ×1、绝望のうめき ×3、金眼四ツ目の鬼面 ×2	34000	702	0	火 105	3（+2、+5 时增加）

锁镰

大锁镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
大锁镰	引っかき爪 ×3、石化草木 ×2（杂货铺称号为"お客样"可直接购买）	500（购买时为 700）	142（最大 182）	0	无	1
├飞燕	黒い羽 ×2、真红の冠羽 ×1、長い尾 ×3、裂けた甲冑 ×1	6500	250（最大 290）	13	无	2（+2 时增加）
│└飞燕・真打	ねじれた大牙 ×2、谜の大牙 ×3、天津金木 ×1、太阳の雫 ×1	37200	459（最大 499）	23	无	2（+2 时增加）
けんだま	翠眼 ×1、式札 ×1、いかめしい木像 ×1、不浄の皮 ×1	2200	179（最大 219）	0	天 78	2（+2 时增加）
└宝珠けんだま	黒水蛇の皮 ×1、回山 ×1、黄金の头骨 ×1、千切れた军服 ×1	7200	252（最大 292）	0	天 109	2（+2 时增加）

乱破ノ锁镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
乱破ノ锁镰	赤眼 ×4、赤土 ×2、变质した骨 ×2（杂货铺称号为"お客样"可直接购买）	700（购买时为 1800）	174	6（最大 26）	无	1
└上忍ノ锁镰	大きな耳 ×3、深渊のたてがみ ×1、石化草木 ×1、变质した骨 ×1	2600	212	7（最大 27）	无	2（+2 时增加）
└拔忍ノ锁镰	般若の牙 ×1、希少矿石 ×1、百牙裂口 ×1、不净の金属皮 ×1	8500	323	0（最大 60）	无	3（+2、+4 时增加）
└志能备	黄泉の刚尾 ×1、幻兽骨 ×3、金刚石 ×2、太阳の雫 ×1	48000	491	15（最大 55）	无	3（+2、+5 时增加）

朱ノ锁镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
朱ノ锁镰	裂魂の爪 ×2、大きな牙 ×2、铜矿石 ×2	1600	183（最大 203）	0	火 27（最大 47）	1
└苍炎ノ锁镰	ワイラの钩爪 ×2、黄金のたてがみ ×1、かみつき牙 ×1、掘り牙 ×1	5200	218（最大 238）	0	火 45（最大 65）	2（+2 时增加）

黑水丸・裂破系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
黑水丸・裂破	白糸 ×1、深渊の镰 ×1、诱眠の牙 ×2、贪魂牙 ×2	2100	201	0	水 30（最大 70）	2（+2 时增加）
└朱土丸・裂破	岩弹 ×2、真渊の镰 x 1、虾蟆の油 ×1、坏れた洋式铳 ×2	9300	318	0	地 47（最大 87）	3（+2、+5 时增加）
└渊丸・裂破	焦热の大爪 ×1、深渊の敏镰 ×2、真渊の敏镰 ×2、金刚杵 ×2	43200	444	0	毒 148（最大 228）	3（+2、+5 时增加）

青岚锁镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
青岚锁镰	风切の蓝壳 ×1、斩空刃 ×1、ねじれた根 ×1、变质した皮 ×1	3700	209（最大 229）	0（最大 20）	风 44	2（+2 时增加）
└闪天锁镰	天切の赤壳 ×1、斩天刃 ×1、白い羽毛 ×1、漆黑の爪牙 ×1	9200	326（最大 346）	0（最大 20）	天 48	3（+2、+5 时增加）
└神风锁镰	天冲角 x 1、风切の鬼角 x 2、天切の锐爪 x 2、八幡神像 x 2	44400	445（最大 465）	0（最大 20）	风 123	3（+2、+5 时增加）

崩山锁镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
崩山锁镰	金刚毛 ×1、崩山の鬼角片 ×1、岩石甲罗 ×1、深渊の爪 ×1	4800	252（最大 272）	0	地 24（地 44）	2（+2 时增加）
└裂海锁镰	冰白毛 ×1、海神の鬼角片 ×1、赤化爪 ×1、赤热の爪 ×1	12200	356（最大 376）	0	水 53（最大 73）	3（+2、+6 时增加）
└奈落割り	千曳の甲 ×1、流山 ×1、海神の冻冰腕壳 ×2、耐火草 ×9	52000	546（最大 586）	0	地 24（最大 64）	3（+2、+5 时增加）

モノノフ制式・鬼裂系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
モノノフ制式・鬼裂	火口 ×2、暴食の臼齿 ×1、瘴气茸 ×2、金眼四ツ目の鬼面 ×1（杂货铺称号为"お得意样"可直接购买）	7000（购买时为 10000）	243（最大 283）	13	无	2（+2 时增加）
└鬼裂・贰式	刺のある舌 ×3、风尘 ×1、白い耳 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	8800	290（最大 330）	15	无	2（+2 时增加）
└鬼裂・参式	冥界の滴 ×1、オオマガツヒ ×1、风雷岩刀 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×3	25000	420（最大 460）	21	无	3（+2、+5 时增加）
└真・鬼裂	黄金刀 ×1、下天の炎 ×2、魂振る御币 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×4	77700	506（最大 566）	26	无	3（+2、+5 时增加）

翼锁嘴镰・火鸟系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
翼锁嘴镰・火鸟	凶鸟の襟卷 ×1、凶鸟の翼腕 ×1、强欲の爪 ×2、歪んだ铁筒 ×1	6100	260（最大 300）	0	火 39	3（+2、+5 时增加）
└翼锁嘴镰・辉鸟	糸袋 ×3、辉鸟の襟卷 x 2、雷纹翼 ×1、蓄电体 ×2	18000	403（最大 463）	0	风 60	3（+2、+4 时增加）
└灵刃・鸟枢沙摩	天魔の硬脚壳 x 1、业魔纹翼 ×2、业雷纹翼 ×2、樱花烂漫 ×9	58000	475（最大 515）	0	火 99	3（+2、+5 时增加）

カマイタチ系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
カマイタチ	黒い羽 ×2、深き渊の滴 ×1、冥土の土产 ×2、缚绳 ×1（杂货铺称号为"上得意样"可直接购买）	6900（购买时为 9900）	220	0	风 77（最大 117）	3（+2、+5 时增加）
└カマイタチ・改	冰白毛 ×1、水灵 ×1、叹鸣囊 ×1、小さな土偶 ×1	10000	289	0	风 101（最大 161）	3（+2、+5 时增加）
└真・カマイタチ	天魔の刚尾 ×1、偏四角多面体 ×3、小ぶりの角 ×4、异形小判 ×2	66600	413	0	风 145（最大 245）	3（+2、+4 时增加）
└穷奇	王者の锐爪 ×1、绝望のうめき ×2、アラハバキ ×2、万象のまどろみ ×1	71000	504	0	风 75（最大 155）	3（+2、+5 时增加）

岩裂き系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
岩裂き	滑走皮 ×1、土潜の鬼角片 ×1、不净の耳 ×1、鬼火提灯 ×1	7300	250	0（最大 20）	地 52（最大 72）	3（+2、+5 时增加）
└岳裂き	燃气袋 ×2、黄化腕鳍 ×1、黄化爪 ×1、炎潜の扇鳍 ×1	19600	392	0（最大 40）	地 82（最大 122）	3（+2、+4 时增加）
└星裂き	天魔の衣 ×1、赤化锐爪 ×2、炎潜の硬扇鳍 ×2、银竹 ×9	62300	478	0（最大 60）	地 100（最大 160）	3（+2、+4 时增加）

战刃・劫火系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
战刃・劫火	建军の蓬发 ×1、冰击の拳 ×1、伸缩体 ×1、お守り袋 ×2	7600	288	0	火 43（最大 83）	3（+2、+5 时增加）
└战刃・旋风	祸ツ军の髭 ×2、唤炎の豪腕 ×1、召冰の豪腕 ×1、绝望の声 ×2	22200	419	0	风 62（最大 122）	3（+2、+5 时增加）
└战刃・辛土	天魔の念珠 ×1、唤炎の豪腕 ×2、唤地の豪腕 ×2、大地の愿い ×9	64800	505	0	地 75（最大 175）	3（+2、+4 时增加）

水蛇之锁镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
水蛇之锁镰	蛇鳞甲皮 ×1、白水蛇の皮 ×1、金属皮 ×1、茅の轮 ×1	8100	296	0（最大 20）	水 62（最大 82）	3（+2、+5 时增加）
└巨蛇之锁镰	翠鳞铠皮 ×2、潮满珠 ×2、黑水蛇の皮 ×2、军配团扇 ×1	27100	437	0（最大 40）	风 65（最大 105）	3（+2、+6 时增加）
└九头龙之锁镰	常夜の硬铠 ×2、黑水蛇の角 ×2、巨蛇女の鬼角 ×2、勇ましい埴轮 ×4	67400	457	0（最大 40）	水 126（最大 166）	3（+2、+5 时增加）

翼刃・岩浪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
翼刃・岩浪	爆ぜ岩 ×1、岩刃翼 ×1、不净の舌 ×1、紫水晶 ×1	8600	345（最大 365）	0	地 32（最大 52）	3（+2、+5 时增加）
└翼刃・雾冰	青い羽毛 ×1、浮游石 ×1、岩刃翼 ×3、火鼠の皮衣 ×1	29100	450（最大 510）	0	水 67（最大 127）	3（+2、+4 时增加）
└べにつばき	王兽の大尾 ×1、魔缘の鬼角 ×2、飞翔冰河 ×1、花魁かんざし ×4	68500	512（最大 552）	0	地 76（最大 116）	3（+2、+5 时增加）

焰魔大刃系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
焰魔大刃	脉打つ溶岩 ×1、焰魔の尾 ×1、うごめく蛇尾 ×1、白熊毛头 ×1	9800	396（最大 436）	0	火 18	3（+2、+5 时增加）
└天魔刚刃	天魔の衣 ×1、阴火 ×1、业炎莲华 ×1、异界铁矿 ×1	54900	492（最大 532）	0	风 73	3（+2、+5 时增加）
└业魔真刃	搾魂の腕 ×1、焰魔の鬼角 ×2、暗黑光 ×2、歪んだ炮弾 ×4	72100	532（最大 612）	0	天 79	3（+2、+4 时增加）

塞ノ大刃系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
塞ノ大刃	银のたてがみ ×1、风卷の尾 ×1、吞海の大口 ×1、焰魔の衣 ×1	10300	389	0（最大 40）	水 58	3（+2、+6 时增加）
└千曳ノ巨刃	千曳の甲 ×1、雷冰の吐息 ×1、甲壳主炮 ×1、奇想天外 ×1	41800	478	0（最大 40）	火 71	3（+2、+5 时增加）
└道敷ノ碎刃	王兽の真牙 ×1、岐塞の鬼角 ×2、焦热の大爪 ×2、折れた皆朱枪 ×4	74500	499	0（最大 60）	水 105	3（+2、+5 时增加）

天锁地镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
天锁地镰	塞の甲 ×1、天光 ×1、浮游石 ×1、朝露の糸 ×1（杂货铺称号为“神样”可直接购买）	12100（购买时为 17200）	398（最大 438）	0（最大 40）	天 37	3（+2、+4 时增加）
└乾坤锁镰	青い羽毛 ×2、异文钱 ×1、短い足 ×1、黄昏の泪 ×1	32300	475（最大 495）	0（最大 20）	天 45	3（+2、+5 时增加）
└森罗万象	常夜王の鬼角 ×1、千曳の甲 ×2、光精 ×1、万象のまどろみ ×1	81200	534（最大 554）	0（最大 20）	天 50	3（+2、+6 时增加）
└首薙镰	森罗万象 +9×1、肉户梅轩 Lv10×1（合成）	260000	438	0	毒 146（最大 226）	3（+2、+5 时增加）
└ヨモツイクサ	首薙镰 +9×1、イザナミ Lv10×1（合成）	480000	483	0	气绝 161（最大 241）	3（+2、+5 时增加）

夜刀・镰拵え系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
夜刀・镰拵え	夜刀主の腹甲 ×1、尚武の腕 ×1、业炎莲华 ×1、天津管麻 ×1	13500	411（最大 451）	0	天 61（最大 101）	3（+2、+4 时增加）
└白蛇ミシャグジ	大地のヘソ ×2、漆黑の蛇 ×1、巨腕の刃棘 ×1、异形の太刀 ×2	28600	418	0	气绝 176（最大 256）	2（+2 时增加）
└龙神ノ锁镰	淤加美主の硬腹甲 ×2、夜刀主の硬腹甲 ×2、夜刀主の鬼角 ×1、踏み拔く大足 ×5	35400	490（最大 530）	0	水 73（最大 113）	3（+2、+6 时增加）
└刈命	王者の锐爪 ×1、豪腕の刃棘 ×2、アラハバキ ×2、万象のまどろみ ×1	71000	549（最大 589）	0	天 124（最大 164）	2（+2 时增加）
└灵刃・神度	王者の光背 ×1、尚武の豪腕 ×2、苍腕の刃棘 ×2、绯绯色の矿石 ×3	85900	555（最大 615）	0	风 52（最大 112）	3（+2、+4 时增加）
└天龙骏马	灵刃・神度 +9×1、坂本龙马 Lv10×1（合成）	260000	488（最大 528）	0（最大 40）	火 73	3（+2、+4 时增加）
└牛若天狗	天龙骏马 +9×1、源义经 Lv10×1（合成）	480000	539	0（最大 40）	风 107（最大 147）	3（+2、+5 时增加）

王刃・都牟刈系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
王刃・都牟刈	常夜の铠 ×1、黄金の腕甲 ×1、巨腕の刃棘 ×1、深青の矿石 ×1	14800	388（最大 428）	0（最大 40）	天 107	3（+2、+4 时增加）
└大刃・十握	炼狱の阴火 ×1、オオマガツヒ ×1、王兽の尾 ×2、爱の誓い ×2	40000	549（最大 569）	0（最大 20）	风 124	2（+2 时增加）
└大王刃・大叶刈	大王の赤铠 ×4、ヤソマガツヒ ×2、黄金刀 ×3、王兽の锐爪 ×3	88880	474（最大 514）	0（最大 40）	火 131	3（+2、+4 时增加）
└皇刃・阿迟锄高日子根	大王の真翼 ×3、常暗 ×2、大王の巨斧 ×2、雷咒の腕 ×2	99990	512（最大 532）	48（最大 68）	无	3（+2、+5 时增加）
└第六天魔王	皇刃・阿迟锄高日子根 +9×1、织田信长 Lv10×1（合成）	260000	491（最大 551）	0	天 73（最大 133）	3（+2、+4 时增加）
└魔风刃	第六天魔王 +9×1、风魔小太郎 Lv10×1（合成）	480000	540	0（最大 60）	风 108	3（+2、+5 时增加）

秘刃・稻荷系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
秘刃・稻荷	人形 ×1（完成初　的所有依赖且好感度最大时获得）、黑い背甲 ×2、宵の明星 ×1、金眼四ッ目の鬼面 ×2	30000	499	5	无	3（+2、+4 时增加）

鬼神大王・裂破系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
鬼神大王・裂破	鬼の拳骨 ×2（DLC 任务《百鬼乱舞》获得）、异界铁矿 ×1、碎けた小角 ×3、金眼四ッ目の鬼面 ×1	7800	356	18	无	3（+2、+5 时增加）
└阿修罗王・裂破	鬼の拳骨 ×3、翠鳞铠皮 ×1、绝望のうめき ×3、金眼四ッ目の鬼面 ×2	34000	421	0	火 63	3（+2、+5 时增加）



大弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
大弓	引っかき爪 ×3、石化草木 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	500（购买时为 700）	149（最大 189）	0	无	1
├兵破	黑い羽 ×2、真红の冠羽 ×1、长い尾 ×3、裂けた甲胄 ×1	6500	262（最大 302）	14	无	2（+2 时增加）
│└真・兵破	ねじれた大牙 ×2、谜の大牙 ×3、天津金木 ×1、太阳の雫 ×1	37200	480（最大 520）	24	无	2（+2 时增加）
えびぞり	翠眼 ×1、式札 ×1、いかめしい木像 ×1、不净の皮 ×1	2200	187（最大 207）	0	水 81（最大 101）	2（+2 时增加）
蓬莱えび	黑水蛇の皮 ×1、回山 ×1、黄金の头骨 ×1、千切れた军服 ×1	7200	263（最大 283）	0	水 114（最大 134）	2（+2 时增加）

重藤弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
重藤弓	赤眼 ×4、赤土 ×2、变质した骨 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	700（购买时为 1800）	182	6（最大 26）	无	1
└本重藤	大きな耳 ×3、深渊のたてがみ ×1、石化草木 ×1、变质した骨 ×1	2600	222	7（最大 27）	无	2（+2 时增加）
└里重藤	般若の牙 ×1、希少矿石 ×1、百牙裂口 ×1、不净の金属皮 ×1	8500	289	0	毒 97（最大 137）	3（+2、+5 时增加）
└真弓	黄泉の刚尾 ×1、幻兽骨 ×3、金刚石 ×2、太阳の雫 ×1	48000	514	16（最大 76）	无	3（+2、+5 时增加）

黑水丸・射系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
黑水丸・射	白糸 ×1、深渊の鬼角片 ×1、诱眠の牙 ×2、贪魂牙 ×2	2100	210	0	水 31（最大 71）	2（+2 时增加）
└朱土丸・射	岩弹 ×2、真渊の鬼角片 x 1、虾蟆の油 ×1、坏れた洋式铳 ×2	9300	333	0	地 49（最大 89）	3（+2、+5 时增加）
└渊丸・射	焦热の大爪 ×1、深渊の鬼角 ×2、真渊の鬼角 ×2、金刚杵 ×2	43200	464	0	毒 155（最大 235）	3（+2、+5 时增加）

青岚弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
青岚弓	风切の蓝壳 ×1、风切の鬼角片 ×1、ねじれた根 ×1、变质した皮 ×1	3700	219（最大 239）	0（最大 20）	风 46	2（+2 时增加）
└闪天弓	天切の赤壳 ×1、天切の鬼角片 ×1、白い羽毛 ×1、漆黑の爪牙 ×1	9200	340（最大 360）	0（最大 20）	天 51	3（+2、+5 时增加）
└神风弓	天冲角 x 1、风切の锐爪 x 2、天刀兽尾 x 2、八幡神像 x 2	44400	466（最大 486）	0（最大 20）	风 129	3（+2、+5 时增加）

崩山弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
崩山弓	金刚毛 ×1、岩角连山 ×1、岩石甲罗 ×1、深渊の爪 ×1	4800	264（最大 284）	0	地 25（最大 45）	2（+2 时增加）
└裂海弓	冰白毛 ×1、冰角连山 ×1、赤化爪 ×1、赤热の爪 ×1	12200	372（最大 392）	0	水 55（最大 75）	3（+2、+6 时增加）
└奈落刺し	千曳の甲 ×1、崩山の鬼角 ×2、海神の鬼角 ×2、丹 ×9	52300	571（最大 611）	0	地 25（最大 65）	3（+2、+5 时增加）

梓弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
梓弓	ワイラの钩爪 ×2、黄金のたてがみ ×1、かみつき牙 ×1、掘り牙	5200	216	0	气绝 72（最大 112）	2（+2 时增加）
└梓灵弓	大地のヘソ ×2、谜の大爪 ×3、朽ちた大铠 ×1、夜暗の纱布	28500	459（最大 499）	0	天 68	3（+2、+6 时增加）
└寄弦	王兽の锐爪 ×1、绝望のうめき ×2、アラハバキ ×2、万象のまどろみ ×1	71300	527（最大 587）	0	天 79	3（+2、+6 时增加）

モノノフ制式・鬼刺系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
モノノフ制式・鬼刺	火口 ×2、暴食の白齿 ×1、瘴气茸 ×2、金眼四ツ目の鬼面 ×1（杂货铺称号为“お得意样”可直接购买）	7000（购买时为 10000）	255（最大 295）	13	无	2（+2 时增加）
└鬼刺・贰式	刺のある舌 ×3、风尘 ×1、白い耳 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	8800	304（最大 344）	16	无	2（+2 时增加）
└鬼刺・参式	冥界の滴 ×1、オオマガツヒ ×1、风雷岩刀 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×3	25000	439（最大 479）	22	无	3（+2、+5 时增加）
└真・鬼刺	黄金刀 ×1、维新の罗针盘 ×2、右近桥 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×4	77700	529（最大 589）	27	无	3（+2、+5 时增加）

火鸟绯弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
火鸟绯弓	凶鸟の襟巻 ×1、凶鸟の鬼角片 ×1、强欲の爪 ×2、歪んだ铁筒 ×1	6100	272（最大 312）	0	火 40	3（+2、+5 时增加）
└辉鸟翠弓	糸袋 ×3、辉鸟の襟巻 x 2、辉鸟の足爪 ×1、蓄电体 ×2	18000	421（最大 481）	0	风 63	3（+2、+4 时增加）
└丽弓・瑞鸟	天魔の硬脚壳 x 1、凶鸟の鬼角 ×2、耐电翼骨 ×2、象牙の根付 ×9	58000	495（最大 555）	0	火 104	3（+2、+5 时增加）

风神弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
风神弓	黒い羽 ×2、深き渊の滴 ×1、冥土の土产 ×2、缚绳 ×1（杂货铺称号为“上得意样”可直接购买）	6900（购买时为 9900）	230	0	风 81（最大 121）	3（+2、+5 时增加）
└雷神弓	冰白毛 ×1、水灵 ×1、呎鸣囊 ×1、小さな土偶 ×1	10000	301	0	风 106（最大 186）	3（+2、+4 时增加）
└岚神弓	天魔の刚尾 ×1、偏四角多面体 ×3、小ぶりの角 ×4、六华 ×2	66800	431	0	风 152（最大 232）	3（+2、+5 时增加）

岩刺し系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
岩刺し	滑走皮 ×1、土潜の刀鳍 ×1、不净の耳 ×1、鬼火提灯 ×1	7300	262	0（最大 20）	地 55（最大 75）	3（+2、+5 时增加）
└岳刺し	燃气袋 ×2、黄化腕鳍 ×1、黄化爪 ×1、炎潜の扇鳍 ×1	19500	410	0（最大 60）	地 86（最大 146）	3（+2、+4 时增加）
└星刺し	天魔の衣 ×1、土潜の鬼角 ×2、黄化锐爪 ×2、树冰の枝 ×9	62300	499	0（最大 60）	地 105（最大 165）	3（+2、+4 时增加）

战弓・天火系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
战弓・天火	建军の蓬发 ×1、唤炎の腕 ×1、召冰の腕 ×1、お守り袋 ×2	7600	301	0	火 45（最大 85）	3（+2、+5 时增加）
└战弓・风卷	祸ッ军の髭 ×2、建军の鬼角 ×1、祸ッ军の鬼角片 ×1、绝望の声 ×2	22200	438	0	风 65（最大 125）	3（+2、+5 时增加）
└战弓・地异	天魔の念珠 ×1、召冰の豪腕 ×2、召岚の豪腕 ×2、大きな勾玉 ×9	64800	528	0	地 79（最大 179）	3（+2、+4 时增加）

水蛇之弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
水蛇之弓	蛇鳞甲皮 ×1、水蛇女の鬼角片 ×1、金属皮 ×1、茅の轮 ×1	8100	309	0（最大 20）	水 65（最大 85）	3（+2、+5 时增加）
└巨蛇之弓	翠鳞铠皮 ×2、潮满珠 ×2、黒水蛇の皮 ×2、军配团扇 ×1	27100	457	0（最大 40）	风 68（最大 108）	3（+2、+6 时增加）
└善如龙王弓	常夜の硬铠 ×2、水蛇女の鬼角 ×2、翠巨女の真皮 ×2、砂漠のバラ ×4	67400	477	0（最大 40）	水 132（最大 172）	3（+2、+5 时增加）

翼弓・地镇系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
翼弓・地镇	爆ぜ岩 ×1、魔缘の鬼角片 ×1、不净の舌 ×1、紫水晶 ×1	8600	361（最大 381）	0	地 34（最大 54）	3（+2、+5 时增加）
└翼弓・汀	青い羽毛 ×1、浮游石 ×1、岩刃翼 ×3、火鼠の皮衣 ×1	29100	470（最大 530）	0	水 70（最大 130）	3（+2、+4 时增加）
└翼弓・茜	王兽の大尾 ×1、浮游石 ×2、迦楼罗の蹴爪 ×2、歪んだ十手 ×4	68500	536（最大 576）	0	地 80（最大 120）	3（+2、+5 时增加）

焰魔大弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
焰魔大弓	脉打つ溶岩 ×1、焰魔の鬼角片 ×1、うごめく蛇尾 ×1、白熊毛头 ×1	9800	414（最大 454）	0	火 18	3（+2、+5 时增加）
└天魔刚弓	天魔の衣 ×1、阴火 ×1、业炎莲华 ×1、异界铁矿 ×1	54300	515（最大 575）	0	风 77	3（+2、+5 时增加）
└业魔真弓	搾魂の腕 ×1、焰魔の念珠 ×2、天雷莲华 ×2、志士の魂 ×4	72100	556（最大 636）	0	天 83	3（+2、+4 时增加）

塞ノ大弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
塞ノ大弓	银のたてがみ ×1、岐塞の鬼角片 ×1、吞海の大口 ×1、焰魔の衣 ×1	10300	407	0（最大 40）	水 61	3（+2、+6 时增加）
└千曳ノ巨弓	千曳の甲 ×1、雷冰の吐息 ×1、甲壳主炮 ×1、奇想天外 ×1	41800	500	0（最大 40）	火 75	3（+2、+5 时增加）
└道敷ノ碎弓	王兽の真牙 ×1、甲壳炮座 ×2、火炎炮 ×2、战火刀 ×4	74500	522	0（最大 60）	水 109	3（+2、+5 时增加）

神鸣弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
神鸣弓	塞の甲 ×1、天光 ×1、浮游石 ×1、朝露の糸 ×1（杂货铺称号为“神样”可直接购买）	12100（购买时为 17200）	416（最大 436）	0（最大 20）	天 39	3（+2、+5 时增加）
└破魔弓	青い羽毛 ×2、异文钱 ×1、短い足 ×1、黄昏の泪 ×1	32300	496（最大 516）	0（最大 20）	天 47	3（+2、+6 时增加）
└爱染弓	常夜王の鬼角 ×1、蛇面の牙 ×2、ハク袋 ×1、万象のまどろみ ×1	81200	559（最大 579）	0（最大 20）	天 53	3（+2、+5 时增加）
└日巫女	爱染弓 +9×1、卑弥呼 Lv10×1（合成）	260000	458	0（最大 40）	火 127（最大 167）	3（+2、+6 时增加）
└天之麻迦古弓	日巫女 +9×1、アマテラス Lv10×1（合成）	480000	560	0	天 112（最大 192）	3（+2、+5 时增加）

夜刀・弓拵え系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
夜刀・弓拵え	夜刀主の腹甲 ×1、夜刀主の鬼角片 ×1、业炎莲华 ×1、天津管麻 ×1	13500	429（最大 469）	0	天 64（最大 104）	3（+2、+5 时增加）
└龙神弓	淤加美主の硬腹甲 ×2、夜刀主の硬腹甲 ×2、夜刀主の鬼角 ×1、踏み抜く大足 ×5	35400	512（最大 572）	0	水 76（最大 136）	3（+2、+4 时增加）
└隐弓・天探女	王者の光背 ×1、豪腕甲 ×2、淤加美主の鬼角 ×2、幻兽骨 ×3	85300	581（最大 621）	0	风 55（最大 95）	3（+2、+5 时增加）
└雷上动	隐弓・天探女 +9×1、源赖政 Lv10×1（合成）	260000	511（最大 531）	0（最大 20）	天 76	3（+2、+6 时增加）
└镇西豪弓	雷上动 +9×1、源为朝 Lv10×1（合成）	480000	507	0	气绝 169（最大 249）	3（+2、+5 时增加）

王弓・天之鹿儿弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
王弓・天之鹿儿弓	常夜の铠 ×1、常夜王の鬼角片 ×1、巨腕の刃棘 ×1、深青の矿石 ×1	14800	406（最大 426）	0（最大 20）	天 112	3（+2、+5 时增加）
└绝弓・鸣女	炼狱の阴火 ×1、常夜の兜 ×1、常夜王の鬼角片 ×2、爱の誓い ×2	40000	575（最大 595）	0（最大 20）	风 130	2（+2 时增加）
└大王弓・天若日子	大王の赤铠 ×4、ヤツマガツヒ ×2、王兽の真牙 ×3、王兽の大尾 ×3	88880	495（最大 535）	0（最大 40）	火 137	3（+2、+4 时增加）
└皇弓・高产灵	大王の真翼 ×3、常暗 ×2、大王の巨斧 ×2、雷咒の腕 ×2	99990	536（最大 556）	51（最大 71）	无	3（+2、+5 时增加）
└净罪弓	皇弓・高产灵 +9×1、天草四郎 Lv10×1（合成）	260000	513（最大 533）	0（最大 20）	火 76	3（+2、+5 时增加）
└与一弓	净罪弓 +9×1、那须与一 Lv10×1（合成）	480000	564（最大 604）	0	水 112（最大 152）	3（+2、+6 时增加）

灵弓・夕凪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
灵弓・夕	通仙散 ×1（完成那木的所有依赖且好感度最大时获得）、黒い背甲 ×2、天诛刀 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	30000	527	0（最大 100）	无	3（+2、+4 时增加）

鬼神大王・射系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
鬼神大王・射	鬼の拳骨 ×2（DLC 任务《鸣神》获得）、异界铁矿 ×1、砕けた小角 ×3、金眼四ツ目の鬼面 ×1	7800	373	19	无	3（+2、+5 时增加）
└阿修罗王・射	鬼の拳骨 ×3、翠鳞铠皮 ×1、绝望のうめき ×3、金眼四ツ目の鬼面 ×2	34000	441	0	火 66	3（+2、+5 时增加）

全大型鬼讨伐攻略

深渊/真渊（ミフチ/マフチ）

弱点属性：火 / 风　　**可破坏部位：腿 ×6、钩爪 ×2、角 ×1**

主要招式

钩爪二连击：普通攻击招式，钩爪劈砍的位置为 BOSS 面对的正前方，移动到侧面就毫无危险了。进入祸灵状态会变成三连击，最后一击为两只钩爪竖直向下劈砍，威力较大。

吐丝：朝正面三个方向吐出三个丝线球，威力不大，但是被命中后会被丝线束缚，快速摇动左摇杆可以挣脱。进入祸灵状态这招会变成朝正面吐出大量丝线，攻击前方范围内所有玩家。

冲撞：直线撞击玩家，使用枪衾可以阻止这招。进入祸灵状态时冲撞之后会追加钩爪二连击。

回旋斩：使用这招之前会将钩爪抬起，准备动作较短但非常明显，之后旋转身体攻击自身四周的玩家，威力较大，看到准备动作后要及时远离其攻击范围。

小跳：向前小跳一段距离，落地时带攻击判定，但伤害非常低。

旋转追击：HP 下降到一半以下之后，没被净化的部位被打断之后会进入噬魂状态，并且必定使出这招。BOSS 会竖直身体，一边旋转一边追击玩家，移动的同时会向身体两侧抛出石块。停止追击后会放出两只小蜘蛛，如果上次放出的蜘蛛还没死光会改成回旋斩，之后自动结束噬魂状态，并且马上开始吸收部位。



真渊招式变更点

喷射石块：和深渊的吐丝攻击类似，石块攻击力较高但不附带束缚效果，但进入祸灵状态后这招会变成与深渊一样的吐丝攻击。

钩爪戳击：用钩爪以较快的速度向正前方攻击四次，全部命中时受到的伤害非常大，连续被打中的玩家会陷入气绝状态。

召唤白蜘蛛：旋转追击之后召唤出来的是白色蜘蛛，单挑的时候它们的催眠气体非常烦人。

讨伐要点

由于是流程中遇到的第一个大型鬼，总体来说难度较低，大部分招式的动作明显且不具备致命杀伤力，除了旋转类招式外，其他招式的攻击范围都是正前方，因此玩家只要在其侧面攻击并及时躲开“回旋斩”就会相对安全。六只脚全破没有难度，两只钩爪平时的位置较高，可以待其进入祸灵状态后引诱它使用钩爪三连击，最后一击时钩爪会停留在地面一段时间，此时打点较低的武器可趁机破坏部位。真渊的钩爪较大，在发动钩爪二连击时有可能会攻击到其第一对脚附近的玩家。将 BOSS 的腿破坏掉后，跳跃以及冲撞后会出现长时间硬直。

另外游戏中有几个单挑限定的任务，单挑深渊 / 真渊比较烦的地方是当它 HP 剩下一半，并且破坏了身体部位后会强制进入噬魂状态，而且噬魂状态使用的旋转追击几乎没有反击手段，也没有时间让玩家去净化部位。招式结束后它就会马上开始吸四肢，这时往往会被召唤出来的两只小蜘蛛干扰得无法净化。所以单挑深渊的时候，前期破坏了部位之后必须争取第一时间净化掉，后期追着已经净化完的部位打，这样它的威胁就会降到最低了。

风切/天切（カゼキリ/アマキリ）

弱点属性：地 / 无　　**可破坏部位：腿 ×4、角、尾巴、刃角 ×2（噬魂状态时出现）**

主要招式

撕咬：向正前方撕咬 1～2次，攻击距离很短，几乎没有威胁。

爪击：向左或右挥动前爪攻击，转身的幅度比较大，但是距离短，往后翻滚即可躲开。

甩尾：甩动尾巴并带起风刃，攻击前方或后方一段距离内的所有玩家。攻击前方时会后跳并甩尾，攻击后方则直接甩尾。

冲撞：移动速度较快，冲撞时有一定几率追加扑咬动作。

后空翻：向正前方攻击的同时自身往后跳，这招几乎没有准备动作，近距离时尽量不要站在其正前方。

原地旋转：进入祸灵状态后会立即发动，因此看到其身体变色后就要立即远离。

天切招式变更点

光球：吐出两个光球攻击远处的玩家。



噬魂状态

风弹：进入噬魂状态会使用的招式，朝正面三个方向吐出三个风弹，天切吐出的为光球。

原地风刃 / 天刃旋转：进入噬魂状态会使用的招式，发动此招前会有非常明显的准备动作，会左右摇头两次并发出怒吼，玩家有足够的时间远离 BOSS。

旋转扑咬：噬魂状态会使用的招式，旋转着身体扑咬玩家，一般会来回扑咬两次。

旋转攻击：噬魂状态会使用的招式，旋转自身攻击玩家，此招带

一定距离的位移。

讨伐要点

这个BOSS属于敏捷型，因此在攻击时尽量不要贪刀，比较安全的攻击位置是其后腿的左右两侧。四条腿破坏起来没什么难度，每次破坏腿部BOSS都会倒地一段时间，可以利用这个机会来破坏尾巴和角。BOSS血量较低时会进入第二形态，此时头部长出刃角，噬魂状态下多出不少攻击方式，不过原地风刃/天刃旋转的准备时间很长，如果有自信的话可以在其准备时间内猛攻并破坏部位，安全的同时也加大了输出力度。BOSS两条腿被净化后，冲撞后会倒地一段时间；将其尾巴破坏掉后，甩尾攻击的攻击范围会大幅削减。

崩山/海神

（クエヤマ/ワダツミ）

弱点属性：风/火　可破坏部位：手×2、腿×2、角、背脊

主要招式



普通状态

抛石块：双手插地并向正前方抛出巨大石块，石块的攻击范围不大但飞行距离较远。

手部攻击：用手攻击前方的玩家，有时会反手攻击并附带位移。海神的该攻击附带水属性，并且带两次攻击判定。

脚踏攻击：抬腿踩玩家，类似相扑选手的踏脚。海神的该攻击还会附带大范围冰刺，被击中后一定几率陷入冻结状态。

突进：双手捶地后向前突进一段距离，祸灵状态下的这招带吹飞效果。

跳跃下压：跳起并踩踏玩家，踩踏的位置为范围攻击。

拍肚皮：用力拍肚皮发出声音，对其自身周围的玩家进行催眠。

捶地：进入祸灵状态时使用的招式，看到其身体变色后要果断远离。

旋转攻击：原地旋转攻击其自身周围的玩家。

卷缩身体：身体卷缩成球状并且身边出现紫色能量圈，如果此时攻击它，它会马上将身边的玩家弹飞并进入噬魂状态。

噬魂状态

吐毒液：喷吐毒液并在地上形成带毒区域，碰到会中毒。

冲撞：向前方野蛮地冲撞一段时间。

吼叫：发出吼叫，对其自身周围的玩家进行催眠。

讨伐要点

从上文的招式分析里可以很直观地发现，这个怪的普通种和亚种的区别仅在于手部攻击和脚踏攻击。该BOSS的软肋在双腿，破坏之后不但跳跃下压后会倒地，海神的脚踏攻击也不再附带冰刺。这个家伙进入祸灵状态或噬魂状态的模式和大部分BOSS不同，全身倒地的情况下进入祸灵状态；以屁股着地或者蓄气时被攻击则进入噬魂状态。由于这个敌人比较高大，因此双手、角和背脊不容易打到，好在将脚破坏后BOSS会倒地较长时间，此时是破坏角和背脊的最佳时机，可以把鬼千切留给打点最高的这两个部位。



火凶鸟/天辉鸟

（ヒノマガトリ/アメノカガトリ）

弱点属性：水/地　可破坏部位：翅膀×4、腿×2、尾巴、胸、角

主要招式

普通状态

啄击：向正面方向啄地两次的属性攻击，祸灵状态下为啄地三次，破角后啄地不再附加属性。

甩尾：以自身为圆心发动带属性的甩尾攻击，破尾后甩尾不再附加属性。

火焰冲刺：全身覆盖火焰朝玩家撞击，速度较快。亚种为全身覆盖电流，不但速度快而且撞击的次数比火凶鸟的火焰冲刺更多。

火焰旋风：放出一个直线移动的火焰旋风攻击玩家，地面或空中都会使用的招式，在地面使用这招后一定几率会追加向前方三个方向发射火焰旋风的招式。

旋转升空：有很明显的准备动作，之后旋转攻击并飞到空中，旋转时附带属性伤害。但是破掉下双翼之后不再带有属性。

吐火追击：口吐火焰追着玩家攻击，地面和空中都会使用这招，祸灵状态下在地面追击完后还会追加向前方喷火的攻击动作。

侧跳+火焰旋风：BOSS侧跳升空后紧接着就会发射火焰旋风，要做好回避或防御的准备。

噬魂状态

侧砍：使用镰刀模样的上肢斩向自身侧后方的玩家。

单镰刀手挥击：伸长其中一侧镰刀模样的上肢攻击远处的玩家。

双镰刀手挥击：伸长两只镰刀模样的上肢攻击远处的玩家，收回时还会向正面发出多个方向的风刃，将上肢全部破坏后不在放出风刃。

狂喜乱舞：原地踏地并挥动上肢后向前方伸缩攻击四次，最后收回



时会向正面发出多个方向的风刃，踏地时还会形成地裂攻击四周的玩家，将上肢全部破坏后不在放出风刃。

天辉鸟招式变更点

电球喷射：向正前方三个方向喷射电球。

讨伐要点

这个BOSS可破坏部位较多，对打点低的武器来说高处的一对翅膀和角都要在其倒地后才方便破坏。前期建议集中火力破坏角，高处的翅膀可以等到噬魂状态时再来破坏。火凶鸟的大部分攻击都是属性攻击，被命中会附带炎上状态。初始形态主要注意其甩尾和旋转升空，其他招式躲起来都没什么难度，尽快破坏角和尾会让BOSS的部分招式威胁降低。噬魂状态时BOSS高处的一对翅膀变成了可以伸缩的镰刀状物品，平时基本垂在地上，此时再来破坏就没什么难度了。亚种怪除了以向正前方三个方向喷射电球的招式代替了火凶鸟的火焰旋风外，其他招式只是属性变换了而已，攻击动作并无变化，被天辉鸟的大部分招式攻击到会进入气绝状态。



土潜/炎潜

（ツチカヅキ/ホムラカヅキ）

弱点属性：风火／风水　可破坏部位：角、颚、前爪 ×2（噬魂状态会重生）、脚 ×2（噬魂状态会重生）、背鳍（噬魂状态会重生）

主要招式

前期

滑行冲撞：这招为高速的直线型突进技，滑行的次数为 1～2 次，出招前有明显的准备动作，横向跑开即可轻松躲开，如果来不及的话可以考虑用翻滚避开冲撞的判定。此招滑行的距离很远，建议第一时间锁定它，以免被背后的第二次冲撞攻击到。

小跑追击 & 扑杀：BOSS 会一路追着它瞄准的目标张开前爪小跑，跑动中有轻微的攻击判定，因为追踪性能较强，我们无需浪费气力来和它玩捉迷藏，主动从正面冲过去引诱它使出后续的扑杀，提前往左右两侧翻滚回避即可。

原地挥爪：此招的攻击范围集中在 BOSS 正前方，此时绕到背后进攻相对安全，但要注意不要贴得太近以免被它的收招动作误伤。

侧身翻滚：出招前虽然有准备动作，但因为时间较短很难及时反应过来，由于 BOSS 只会往左右两侧翻滚，因此在背后进攻依旧比较安全，另外要提防它原地旋转一周的护身攻击，此招在近距离时没有死角，需要拉开距离来躲避。

丢石头：出招前双手插入前方的地面作出很努力在撬东西的样子，随后朝正前方丢出巨大的石块，该招是直线型攻击，距离非常远，不过对两侧基本没有判定，看到准备动作后及时跑开即可。

噬魂状态

滑行移动：追踪性能较强，不过就算被蹭到也不会有太大的伤害。

小跳扑杀：从地底跃出并做出扑杀的动作，只要随时保持移动且不在 BOSS 的正前方，基本上就不会被此招碰到。

大范围回旋攻击：回旋攻击有两种，一种是半身潜在地面里，另一种是回到地面上使用，无论哪一种回旋攻击的范围都非常广，前者的预兆比较不明显，看到它半身露到地面上时就要警惕并远离它，后者是 BOSS 从地底跳回到地面时必定发动的招式，而且炎潜在回旋结束片刻后还会再顺势使出侧身翻滚攻击。

捶地：只有在半截身子趴在地面上时才会发动的招式，捶地后地面上还会形成像周围散射的爆风，可以躲在它的身后进攻。



潜地后跃出地面：此招的攻击力巨大，不过只要在它潜地时随意跑动一下，基本不会被它的攻击锁定，而且就算被锁定也同样可以通过走位躲开。

炎潜招式变更点

原地抖落火石：炎潜独有的范围型招式，只要稍微拉开距离即可躲开，之后可以趁机上前攻击处于短暂硬直的 BOSS。

火焰走路：走路的时候脚上会踩出火花，靠近会受到伤害并且身上会着火。

讨伐要点

BOSS 初期只会在地面上移动，除了冲撞和原地旋转的护身攻击外，其余的攻击方式都没有太大的威胁。因为它的体力不多，因此想达成全破的话推荐搭配了魂风格的弓，其他武器因为攻击范围较广，很容易误伤 BOSS 导致过快地削减它的体力，其中 BOSS 头上的角有着较高的耐久值，破坏时建议用鬼千切。无论是步行形态还是噬魂状态都建议优先破坏它的双腿，如此一来当它使用滑行冲撞攻击后就必定会失衡摔倒并出现短暂的硬直，破坏双爪的话会削弱个别招式的攻击范围、砸地也不会出现属性效果。体力不多时 BOSS 会进入噬魂状态，该形态中 BOSS 会长时间处于露出背鳍的潜地移动状态，不过只要在它使用小跳扑杀的时候以任意招式命中它，那么它就会回到地面并出现硬直。该形态双腿比较难破坏，但是破坏后它使用潜地跃出地面的攻击后就会出现失衡硬直。亚种炎潜的行动模式基本和土潜一致，追加的个别招式也并不强力，对照前面的招式分析小心应付即可。

建军/祸军

（タケイクサ/マガツイクサ）

弱点属性：天　可破坏部位：角、腰部、手 ×4

主要招式

前期

远程攻击：这个 BOSS 的远程攻击均为属性攻击，建军会朝玩家射出几发攻击范围较广的冰块，或是在玩家脚下喷发出火炎；祸军则会射出速度较慢的风玉以及在玩家脚下引发突起的石块，风玉带有很强的吸引力，如果被 BOSS 正对着发射一般都逃不掉。其他所有远程攻击都可以通过跑动来躲开，但建议尽早和 BOSS 拉近距离，否则它会不断使用远程攻击让人防不胜防。



近身攻击：近身攻击主要是通过挥舞巨大的手臂来对玩家造成伤害，站在其手臂背后进攻即可躲开绝大部分的招式。

砸地攻击：用拳头砸地后 BOSS 的周围会出现对应属性的远程攻击，近战武器在 BOSS 的身后进行攻击时要注意提防地面喷发出来的属性攻击。

噬魂状态

跳跃砸击：此招追向性较强，而且距离远范围广，如果来不及提前跑开，可以在攻击判定发生前朝左右两侧翻滚回避，如果距离较近的话也可以尝试往 BOSS 跳过来的方向翻滚。

原地回旋：BOSS 头部附近的地方没有攻击判定，但位置不好掌握，所以还是不要冒险跑到 BOSS 的头部附近进攻，在 BOSS 的四只手外围进攻的话可以轻松躲开。

属性光束：从头部射出属性光束并旋转一周，伤害高距离远，不慎被命中的话会同时受到两种属性的伤害，如果运气差触发了异常状态，被秒杀只是一瞬间的事。回避的方法有三种，第一是近距离逆时针绕着 BOSS 跑，由于站的距离近，绕圈的半径也相对较小，所以光束几乎是追不上玩家的；第二是距离较远时，算好提前量往光束扫过来的方向翻滚回避即可躲开；第三是利用个别武器的腾空能力躲开，比如双刀的连点△键攻击、锁镰发动瞬迅印后的长时间滞空攻击等。



讨伐要点

初期形态的移动堪称龟速，但因为它远程攻击能力强，即使用弓箭也会很危险。近战武器在 BOSS 侧面攻击会相对安全。净化了下方的手臂之后再破坏一次，BOSS 就会失衡倒地，此时可以攻击上方的手臂。注意留意地面亮起的光并及时跑开即可，建议优先破坏掉它的腰部，因为一旦 BOSS 进入噬魂状态，那么腰部的位置会和头部互换，如此一来部分武器便无法对腰部进行攻击了。两只手臂破坏起来难度不大，头上的角以及上方的两只手臂可以等到它进入第二形态的时候再破坏。噬魂状态的 BOSS 在速度上有了明显提升，全方位的回旋攻击躲避起来也不会太轻松，虽说远程武器会相对安全，但在输出时依旧要提防它的跳跃砸击。近战武器如果不是为了破坏 BOSS 的角，那就不要在它的头部附近进攻，以免被属性光束命中，即便要破坏也尽量用鬼千切来快速搞定。

另外，第一阶段 BOSS 的手被破坏后如果没及时净化，BOSS 的祸灵状态结束后会马上吸回肢体，吸的过程中还会在身体周围召唤各种属性的攻击。此时跟它抢肢体会比较难，因此建议破坏了部位后要第一时间净化。

水蛇女/巨蛇女

（ミズチメ/カガチメ）

弱点属性：火/地　可破坏部位：角、手臂×2、触手×2（第一次噬魂状态后会重生一次）、尾部（噬魂状态脱壳后才能破坏）

主要招式



触手攻击：主要分为前方打击和侧边扫击两种。侧扫之前蛇女的人体部分会望向身体侧边，可以由此预判并及时回避。

冰柱召唤：在身边召唤出冰柱攻击，发动前双手会有施法一样的预备动作，预备时间较长，这时近战武器可以贴紧BOSS的胯下进行攻击，这样就不会被冰到了。

弹性滑行：用一根触手伸长并贴到地面，然后利用弹力让自己的身体滑行到远处，站在BOSS侧面时这招的威胁不大，熟练的玩家也可以利用翻滚的无敌时间躲过去。

直线水炮：单手蓄积能量后往正前方发射水炮攻击，不仅容易预判不且只能攻击前方，毫无威胁。

拥抱冰冻＋冰块拍打：拥抱身前的玩家，范围很小，中招后会陷入冻结状态，随后水蛇女会使出高伤害的大冰块拍打。

范围催眠：在身体周围产生黑色的催眠气体，跟冰柱召唤一样，发动前水蛇女双手会做出一系列动作，但是区别在于它贝壳有没有翘起来，如果翘起来了表示它要出范围催眠。

落石：进入一次噬魂状态之后就会学会的招式，同样是双手做施法的预备动作，落石位置下方事先会出现黑影，被石头砸到了会陷入气绝状态。

闪电召唤：冰柱召唤的派生，闪电召唤的位置同样是身体周围一圈，但也有随机地点出现的，电柱出现前地面会有电光，可以提前回避。

毒液投掷：第一次噬魂状态后开始使用的招式，但是命中率较低，威胁不大。

讨伐要点

这个BOSS由于后期不会持续维持在噬魂状态，而部位破坏后还可以造成伤害的只有触手和两只手臂，导致打起来非常耗时间。近战武器除了锁镰之外其他的推荐贴紧它的胯下攻击，虽然很恶心，但是除了范围催眠和弹性滑行之外几乎所有攻击都可以无视掉。攻击它的大腿内侧伤害判定一般会落到触手上的，因而可以顺便破坏触手并制造伤害。

水蛇女被破坏的部位超过两个就会间歇性进入噬魂状态，进入噬魂状态会脱下贝壳，此时要第一时间将贝壳净化，否则蛇女的噬魂状态结束后她就会祭出贝壳引发大爆炸。爆炸的威力超高，而且范围几乎是整个区域，无处可逃。由于噬魂状态不会一直维持下去，因此破坏尾巴的机会也非常短，加上水蛇女进入噬魂状态之后喜欢弹性滑行，所以鬼千切的机会一定要把握好。水蛇女的贝壳不属于全破坏的部位，但相对的是她的尾巴比较容易漏掉。

巨蛇女招式变更点

电柱射击：直线水炮的变种招式。

弹性滑行＋龙卷风：弹性滑行的同时会产生小型龙卷风，龙卷风运动轨迹变化较多，有半追向效果，比较难躲。



大魔缘/阴迦楼罗

（ダイマエン/インカルラ）

弱点属性：风/火　可破坏部位：脚×2、角、翅膀（两翼各4片羽毛可破坏）

主要招式



飞行轰炸：在空中快速飞行的同时在地面形成冲击波，躲避难度较大，尽量远离BOSS飞行的地方。

吐石：嘴里吐出石头进行直线射击，几乎没威胁。

空中落石：飞到高空使用落石攻击，只要不在其正下方就不会被打中。

翅膀横扫：范围较大的翅膀横扫攻击，会追加远距离的羽毛射击，射程较远，但使用后翅膀上的羽毛会减少一片。

360度翅膀横扫：派生比较多的招式，本体有很大的攻击范围，而且还会追加飞石散射，飞石落地后会产生大范围的岩石爆破，比较难躲。建议跟BOSS保持距离并不在其正前方，距离较近的话可以看准它的预备动作并在适当时机翻滚，用翻滚的无敌时间躲开。

飞踢：近距离很难躲避的招式，发动前BOSS会做一个耍酷般的预备动作，这时要马上往两边跑开，否则很容易被打中。

连续跳跃：BOSS会追着玩家不断跳跃，落地的同时会在地面召唤出石柱，石柱出现位置随机，在躲避BOSS本体的攻击同时还要注意自己的脚下，如果尘土扬起了要马上翻滚开。

石柱召唤：大范围内随机召唤出石柱攻击，通常是进入噬魂状态时发动的招式，可通过积极跑动来躲避。

阴迦楼罗招式变更点

360度横扫＋冰柱射击：原本射出的岩石会变成冰柱，效果相似，但是冰柱落地后爆发的距离没有石头大。

水柱喷射：吐石演变而来的招式，同样几乎没威胁。

飞行轰炸：原本地上的冲击会变成碎冰攻击。

连续跳跃：连续跳跃变成召唤冰冻区域，冰冻区域范围看上去很大但实际上只有冰柱部分有伤害判定。

讨伐要点

大魔缘算得上是游戏中比较难搞的BOSS，其大部分招式的攻击范围大，躲避起来比较困难。不过比起怎样击败它，更大的难题是怎样实现全破。大魔缘的翅膀被完全破坏后，很快就会啃食石头再生。而且再生之后杀死它是不算全破的，因此如何在它快死的一刻用鬼千切破坏掉翅膀，然后在再生前将其杀死这点比较考验玩家的伤害控制和运气。其脚部被破坏后，继续持续攻击脚部会令其陷入长时间的倒地状态，这是很好的输出机会。大魔缘在翅膀被破坏一定程度后会进入噬魂状态，噬魂状态下不会使用飞行招式，但是在地面的攻击手段更加凌厉。推荐武器是弓，不但可以保持距离无视BOSS诸多高伤害的范围攻击，同时也能有效地破坏角部位。御魂推荐选择魂风格的。BOSS飞到空中的时候用追驱最大蓄力可以将其打下来。



业炎魔/大天魔

（ゴウエンマ/ダイテンマ）

弱点属性：风水　**可破坏部位：手×2（噬魂状态会重生）、腿×2（噬魂状态会重生）、尾巴（噬魂状态会重生）、角、佛珠**

主要招式

前期



挥手：挥动手掌攻击自身附近的玩家，手变形态后该招式附带火属性。

冲撞：直接冲撞或向后小跳后往前冲撞，看到小跳动作后就可以开始躲避了。

手掌压地：站在原地用手掌压地攻击其正面的玩家。

火焰手掌压地：将火焰聚集在手中后追击玩家并压地攻击，手变形态后压地会形成一小块火焰地形并持续一段时间。

踏地攻击：用脚踩踏地面，攻击范围很小。

双手捶地：跳跃起来后双手砸向地面。

尾巴捶地：跳跃起来后用尾巴狠狠砸向地面，砸地时还会附带多个方向的地裂攻击。

甩尾：甩动尾巴攻击其身后的玩家。

冲刺火球/跳跃火球：向前冲一段距离或跳跃后立即转身喷射火球。

移动喷射火球：多次以上进入祸灵状态后追加的招式，一边移动一边向前方地面喷射三个方向的火球，一共要喷射四次。

定点喷射火球：多次以上进入祸灵状态后追加的招式，站立喷射一两次火球，第一次为一个火球、第二次为三个火球。

天罚：四肢被破坏部位超过两个，并且进入祸灵状态时发动的招式，天上不断落下不明物体攻击玩家，被命中后会被束缚一段时间，不明物体落下前地面有特定标识。如果玩家被物体束缚到，BOSS会瞬间回复被切下来的肢体。

噬魂状态

喷火：向前方喷射火焰，从左侧扫射到右侧，攻击范围很广。

冲撞：攻击前有抬手的准备动作，这招移动速度快、攻击力高。

小跳：小跳一段距离，这招带攻击判定，伤害还不低。

单手插地：单手插地，此时地面出现标识追踪玩家，被命中后损血且被束缚一段时间，并且还会中无法使用魂振技能的封印异常状态。

双手锤地：高高抬起双手锤击地面，并大范围爆炸，看到其准备动作后要立即远离BOSS。

大天魔招式变更点

烈风手掌压地：手上积蓄风之力拍到地上，除了拍到的位置会出现小范围风属性伤害之外，地面还会出现数条冲击波攻击玩家。

扫掌：普通的拍打，手臂如果重生过会扫出多个追尾龙卷风。

吼叫+雷击：使出吼叫的时候，会随机在玩家的头顶出现雷击，出现前地面会发光提示，可以提前躲开。

雷球射击：火球射击的改良版，除了属性之外与火球没有太大差异。

走动三雷球连射：部位破坏两次之后才会使用的招式，BOSS会变走动边连续突出3个雷球，雷球落地之后会产生电柱。

天魔噬魂状态

二连扑+毒气：噬魂状态后会使用的招式，短距离二连扑，并且地面会冒出毒气。因为扑击的威力高而且对玩家造成的伤害硬直小，如果玩家顾着猛攻有可能连中两下而被击杀。二连扑之后必定后退，然后转身，这套动作也是有攻击判定的。

冲刺+双手捶地+大范围冲击波：噬魂状态下会使用的招式，通常是接在长距离冲刺之后使用。冲刺的追相性超强，在其正前方的玩家很难逃脱，正确的躲避方法不是往两边翻滚而是往后跑拉开距离。如果被冲刺撞飞（特别是撞到了角落）之后马上受身而BOSS又在身边，这招几乎是逃不掉了。所以被BOSS撞飞之后注意千万不要马上受身。

讨伐要点

初期阶段比较有威胁的是尾巴捶地这招，不太容易发现的地裂攻击是最大的不定因素，很难保证躲开。这个BOSS会随着进入祸灵状态的次数而追加招式，将手破坏掉后BOSS起身会马上发动天罚，如果场上有人被此招命中，天罚结束后BOSS会瞬间复原手臂。面对这一设定，玩家要么第一时间对手部进行净化，要么就必须保证没人中招。最好的方法是搭配“空”风格的魂，在断手位置使用魂振技能“祓殿”。将其HP消耗一大半后进入噬魂状态，由之前的站立姿态变为爬行姿态，先前打点较高的佛珠和角可以在这个阶段来破坏，进入第二形态后，BOSS的四肢和尾巴会重生，想要获得全破奖励需要对这几个部位重新破坏（当然第一形态也要全部破坏）。该BOSS第二阶段的技能攻击范围或行动速度有所一提升，特别是喷火的攻击范围很广，建议保持在BOSS的后脚处进行攻击，这个位置相对安全，即便是双手捶地的大范围攻击也触及不到这里。



而大天魔的打法跟业炎魔接近，只不过肢体再生之后会变得非常难打。如果选用武器不是太刀或者手甲，建议优先破坏双手，并且第一时间净化。这样最后剩下双脚的时候，哪怕BOSS会使用天罚，我们也可以趁它倒地的硬直时间里净化掉。

岐塞/黄泉户塞

（クナトサエ/ヨミトサエ）

弱点属性：火/地　**可破坏部位：头部尖角、头部巨角×2、四肢、尾巴、甲壳主炮（第二阶段出现）、甲壳副炮×4（第二阶段出现）**

主要招式

前期

睡眠吐息：正前方喷射睡眠气体，鬼做出吸气的动作时候不要站在正前方即可。

甩尾：尾巴左右甩一次，不仅对后方的人有威胁，而且尾巴完好的状态下还会甩出追向性极强的龙卷风，对所有玩家都有威胁，因此尾巴必须优先破坏掉。

落雷：发动前两根角会出现蓄力动作，然后随机玩家脚下会出现光圈，如果没能及时离开会遭受雷击。

践踏：两只前腿其中一只高高抬起，然后再踩在地上，产生范围伤害，在前腿进行输出时要注意不贪刀，留有回避时间，推荐破坏前腿后改为对后腿进行输出。

噬魂状态

毒液炮弹：从背部中央的主炮垂直往高空射出毒液炮弹，然后随机落到一位角色的头上，定位效果优秀但是落下前地面会有提示，即使走开即可。

雪球炮弹：从四个副炮射出，一般会配合踏地射出，轨迹呈中距离抛物线轨迹，被打中有一定几率结冰。



黄泉户塞招式变更点

通常状态

光柱落下：最烦人的招式，跟岐塞的落雷相同，但是频率更高，而且附带高几率气绝效果。因为玩家陷入了气绝状态倒地是没有无敌时间的，导致的结果就是运气不好会被连环光柱直接劈死。因此看到BOSS蓄力动作时最好不要有侥幸心理，以躲避为主。

火焰践踏：岐塞的践踏加强版，踩下来之后会在地面上喷出火焰。

爪击：前蹄二连爪攻击，平时只要不站在正前方就不会有大问题。

甩尾+龙卷风：龙卷风会出现两个，追向性能比岐塞更强，因此它的尾巴同样要优先破坏掉。

噬魂状态

范围冲击波：身体全方位产生冲击波攻击，会直接将身边的玩家吹飞并给予大伤害。

旋转炮击：旋转滑行小距离，然后身上的炮塔会射出火焰球，主炮塔会同时射出毒液炮弹，性能跟岐塞接近，因此看到BOSS旋转之后，最好先跑动一下。

讨伐要点

BOSS体型巨大血量也比较多，攻击威力比较出众，但是动作缓慢，所以不难对付。讨伐它们难点不在于如何将其击杀，而在于如何达成全破坏。特别是黄泉户塞的"千曳の甲"是很多强力武器和装备都会用到的珍贵素材，所以为了刷这个，全破是必不可少的。鬼的血量大概剩下一半之后进入噬魂状态，同时背甲会长出5根粗大的炮塔，招式也会发生一定变动。由于噬魂状态任何攻击都会造成伤害，所以如何在将其击杀之前破坏掉5根炮塔是战斗的重点。因为炮塔位置的问题，太刀、手甲是无法对其实现全破的。笔者推荐的武器是继续武器槽较快的弓箭、锁镰和双刀。

为了让鬼进入噬魂状态之后能有足够的血量让我们拆背部，所以第一阶段必须先破坏掉四肢、尾巴和大小三根角。平时可以尽量瞄准某个没被破坏的部位攻击，武器槽蓄满了之后破坏相对完好的部位。然后继续攻击其他没破坏的部位。净化完的部位尽量不要打，祸灵状态之后也要降低攻击频率避免多余的伤害。这样虽然会花点时间，但是能确保BOSS在进入噬魂状态之前完成第一阶段的全破。进入噬魂状态之前，还可以先攻击它的背甲蓄满武器槽，这样就能第一时间拆掉BOSS一个炮塔，节省时间同时提高了全破的成功率。

夜刀主/淤加美主

（ヤトノヌシ/オカミヌシ）

弱点属性：地/无　**可破坏部位**：角、手臂×4、肩甲×2、尾巴、腰部尖刺×2

主要招式

前期

引力：在前方召唤出吸引力较强的小型黑洞，碰到黑洞会被吹飞，并且陷入无法发动降魂的封印状态，这招的预备动作是四只手蜷缩起来并且身上冒出红色的能量波，提前跑开即可。

秘针：在前方召唤红色血球，碰到的玩家会被弹飞同时陷入破铠状态，效果跟隐风格御魂的秘针类似。这招的准备动作跟引力一样，只要提前跑、不贪刀就不会被打中。

毒滑行：在地面滑行一段距离，同时在滑行的轨迹上留下毒雾，碰到会中毒。这招只要不站在BOSS的正前方就不担心被撞到，而且毒雾通常是滑行一小段距离后才会产生，远离那段滑行轨迹就不会有危险。

甩尾+龙卷风：夜刀主除了360度的甩尾攻击之外，还有一招小幅度的甩尾会产生龙卷风，龙卷风追向较强，断尾之后无法使出。

上勾拳+石头：如果下手臂破坏之后没有及时净化被复原的话，



石头就会变成毒液攻击。

狼牙棒敲打：被命中后必定眩晕的敲打攻击，有机会切断其左上手臂就能无视这一招。

噬魂状态

引力爆炸：同样是召唤出吸引力很强的小型黑洞吸引玩家，吸引一段时间之后BOSS会使出大范围砸地攻击，不及时跑开很容易被这招打到。

投毒：高举尾巴往四周投掷毒球，命中率不高，此时是很好的进攻机会。

跳压攻击：范围大速度快的跳压攻击，加上方向修正强，想直接跑开几乎不可能，一定要等它离地后翻滚才有机会躲开，很考验玩家的反应。不过发动这招前有预备动作，留心即可。

淤加美主招式变更点

前期

火焰滑行：毒滑行的改良版，滑行过后地面会留下一大片火焰。

双手砸地：夜刀主也有的招式，但只会产生直线冲击所以威胁不大，淤加美主的双手砸地会产生冰柱，同样在前方要小心。

噬魂状态

水泡喷射：毒喷射的改版，变成前方的水柱扫射，在它侧边几乎不受影响，但在正前方就比较难躲。预备动作是双手交差同时尾部尖端积蓄能量。

火焰拍打：用尽身体的力量拍打地面产生大范围火焰，看到它仰头的时候要马上跑开。

跳压攻击+爆炸：夜刀主的跳压攻击追加爆炸效果，攻击范围更大，看到预备动作要先拉开距离然后翻滚躲开。

讨伐要点

虽说是比较后期的BOSS，但实际上对付起来比较容易，用锁镰的话可以直接从它背后飞到高处攻击四只手臂以及头部，其他近战武器建议从它的右侧面攻击尾巴和下方手臂等部位。可破坏的部位比较多，而且普遍位置较高，太刀和手甲比较难实现全破。夜刀主的大威力攻击都有明显的预备动作，只要提前拉开距离就能大大降低威胁。鬼千切优先用来破坏左上臂（拿着狼牙棒的那只手），破坏之后BOSS就不会使出带气绝效果的敲打了，而且夜刀主上面的两只手臂比较特殊，即使没有及时净化被复原了，原本拿着的武器也会消失，即变弱了。其次要优先破坏角，因为角比较难打中（但对锁镰和弓箭来说问题不大）。进入噬魂状态后比较危险的招式是跳压攻击，要注意及时回避。

淤加美主的攻击多为火和水属性，招式更具威胁，但是打法大同小异，同样是优先破坏上两只手臂和角。上述弱点属性只是相对的，因此建议大家还是用攻击力高的武器迎战。

常夜王/常夜大王

（トコヨノオウ/トコヨノオオキミ）

弱点属性：水　**可破坏部位**：坐骑腿部×4、坐骑大牙×2、坐骑尾巴、剑、右手、角、翼、大翼（进入噬魂状态后出现）

主要招式



前期

360度旋风斩：常夜王最具威胁的招式之一，范围广威力大，而且攻击带向前的位移，因此在其后方会相对安全，从后腿侧边攻击的时候看到它横刀于胸前的预备动作后马上往后翻滚，一般都能避开。

光球攻击：右手蓄力投出光球，光球落地后有小范围爆炸，只要不在正前方几乎不用担心。

后跃+火球喷射：往后大跳跃的同时向前射出火球，因为跳跃的速度慢而且预判简单，很容易躲开，不过锁镰、双刀在空中攻击的时候很容易被这招打中。

摆尾：攻击范围超大的甩尾，幅度接近180度，对后方的玩家威胁极大，有预备动作，看到之后马上往BOSS身体侧边翻滚躲开。

来回冲撞：噬魂状态下会不断使用的招式，发动前身下的坐骑会有一个跺脚准备冲刺的动作。冲撞的来回次数很多，回避的时候应该注意往BOSS的右手一侧跑，因为冲撞过程会追加挥刀攻击。

冲刺光球：发怒并且在冲撞状态下的BOSS有时候会放出旋转光球攻击，光球的运动轨迹是一个大圆，看到这招应该尽快远离发动光球的地方，但有时候还是会被打中。

噬魂状态

飞翔冲刺：冲刺过程会慢慢飞到空中，玩家很难攻击到，但是破

坏了大翼之后它就无法飞起了。

光矢散落：飞到空中停下来后会使出的招式，空中散落类似羽毛的光矢攻击，很远的地方都有可能被打中，但光矢主要是攻击BOSS的两侧，反而正前方的光矢很少，稍微拉开距离就不用担心被打中。

常夜大王招式变更点

巨剑斩击＋地震：巨剑被破坏前BOSS使出左斩击时会在任意玩家的脚下产生大范围冲击波，冲击波出现前地面会出现裂痕提示，发现之后可以马上躲开。此外，奔跑冲撞时偶尔使出的挥剑斩击也会在地面产生冲击波。建议第一次鬼千切优先破坏掉剑部位。

奔跑＋雷球：常夜王奔跑状态发射的光球强化版，同时发射3个带追踪性并且围绕场地运动的大雷球。雷球发射之后不要呆站在原地，跑动一段距离之后就不要乱跑。

讨伐要点

主线剧情的最终BOSS，体型大，身体可破坏的部位多，而且很多都在高处，加上几乎没有完全趴下的失衡状态，单凭太刀或手甲几乎没可能实现全破。此外，BOSS的身体部位比较坚硬，特别是剑部位很难破坏，但翼比较脆弱。鬼千切优先拆掉剑，其次是角，如果无法打到角就拆尾巴。常夜王的招式霸道，但同时很喜欢挑衅，所以攻击机会较多。平时建议在侧边攻击两腿，并且看准BOSS的预备动作并作出反应。BOSS进入噬魂状态之后会发疯般到处冲撞。

视武器以及武器槽积蓄速度，玩家最好保证BOSS剩下一半HP的时候能发动鬼千切，这样BOSS进入噬魂状态张开大翼之后能第一时间破坏掉。BOSS张开翼的时候身体会稍微向左倾侧，因此太刀和手甲的鬼千切也是能摸到一丁点的，找好位置依然能破坏大翼。大翼完好的情况下BOSS很喜欢飞到天上，这种状态几乎是没办法攻击到的，更别说蓄武器槽了。大翼破坏掉之后，常夜王的行动模式就会维持在噬魂状态，此时跟祸灵状态相同，会到处冲撞。

推荐武器除了弓之外，水属性的长枪也是个不错的选择。特别是早期没有好的输出能力，常夜王进入祸灵、噬魂状态之后会不断奔跑，导致玩家难以攻击，所以队伍里必须有用长枪的玩家，用枪衾第二段就能将它截停并反击。停龙车还有机会攻击到BOSS的角，如此一来长枪打这个BOSS也能轻松实现全破。

全御魂技能表

攻

御魂名	技能1	技能2	技能3	技能4	技能5	技能6	技能7	技能8	技能9	技能10
上杉谦信	鬼千切初段	魂锁	铁壁	吸生增加+2	精神统一	吸生强化・灵力	吸生短缩	鬼千切ノ极意	浑身强化・早手	会心力上升【特】
お市	治愈强化・增幅	魂锁	吸生延长+5	回复速度上升【大】	女神ノ社延长+5	吸生强化・增幅	变若水短缩	吸生增加+3	体力上升【特】	女神ノ社强化・刚体
冲田总司	俊足	魂锁	会心力上升【大】	浑身增加+3	健脚回避	韦驮天延长+10	科户ノ风强化・刚体	攻击力上升【特】	精神统一	科户ノ风强化・特攻
木曾义仲	冻结无效	攻击力上升【中】	浑身强化・奇手	秘针强化・一闪	隐形增加+1	断夺・气	秘针短缩	吸生增加+2	攻击力上升【大】	吸生延长+10
楠木正成	状态异常强化【小】	浑身增加+1	体力上升【中】	逆鳞	攻击力上升【中】	秘针增加+2	不动金缚短缩	状态异常强化【大】	忍び足【大】	隐特化・急袭
近藤勇	不挠不屈	攻击力上升【中】	魂锁	吸生增加+2	白刃の闪き	运否天赋增加+2	おみくじ延长+5	运否天赋强化・攻式	再始动	おみくじ强化・一闪
坂上田村麻吕	白刃の闪き	气力上升【中】	属性攻击上升【中】	浑身增加+2	吸生强化・刚体	浑身延长+5	浑身短缩	浑身强化・五大	状态异常强化【特】	军神招来强化・千切延
坂本乙女	猛进闪	会心力上升【中】	斗志	秘针强化・一闪	吸生增加+2	浑身延长+10	全身全灵	缩地强化・一闪	会心力上升【大】	祓殿强化・一闪
真田幸村	断夺・气	魂锁	会心力上升【中】	斗志	攻击力上升【大】	武神ノ碧强化・一闪	浑身强化・早手	浑身短缩	会心力上升【大】	浑身延长+10
スサノオ	军神招来增加+1	魂锁	大和魂	会心力上升【中】	断夺・生	军神招来强化・连动	会心力上升【大】	军神招来延长+5	攻击力上升【特】	军神招来强化・万能
平教经	气绝无效	斗志	魂锁	吸生延长+5	攻击力上升【中】	吸生强化・增幅	吸生短缩	攻击力上升【大】	吸生强化・刚体	吸生增加+3
平将门	属性攻击上升【中】	鬼千切初段	体力上升【中】	破敌ノ法强化・凝缩	追驱强化・追尾	断夺・生	冷静沉着	追驱强化・凝缩	攻特化・增幅	军神招来强化・鬼气
伊达政宗	魂锁	会心力上升【中】	白刃の闪き	军神招来增加+1	连升短缩	吸生强化・吸气	忍び足【大】	会心力上升【大】	鬼千切皆传	连升强化・凝缩
远山金四郎	异彩【大】	浑身增加+2	强运	おみくじ增加+2	心技体【大】	运否天赋短缩	运否天赋强化・慎重	攻击力上升【特】	英灵の加护	军神招来强化・万能
德川吉宗	攻击力上升【小】	攻击力上升【中】	体力上升【中】	吸生增加+2	浑身强化・早手	会心力上升【中】	吸生强化・加速	会心力上升【大】	浑身强化・坚守	攻击力上升【特】
巴御前	强运	英灵の激励	浑身延长+5	精神统一	祓殿延长+5	回复速度上升【大】	虚空ノ颚短缩	气力回复上升【大】	军神招来延长+10	虚空ノ颚强化・束缚
中野竹子	治愈强化・快愈	快眠	气绝无效	武神ノ碧强化・猛攻	救援上手	治愈增加+2	攻击力上升【中】	治愈强化・快气	治愈强化・增幅	女神ノ社增加+2
野见宿祢	翻る刃	吸生延长+5	异彩【大】	挑发强化・俊足	快眠	浑身短缩	不退转	攻击力上升【大】	技巧派回避	攻特化・增幅
弁庆	封印无效	攻击力上升【中】	体力上升【中】	吸生增加+2	警戒态势	挑发延长+5	体力上升【大】	挑发强化・追击	挑发强化・加护	天岩户延长+10
源为朝	意气轩昂	会心力上升【中】	韦驮天强化・快气	吸生增加+2	断夺・生	韦驮天强化・异彩	全身全灵	吸生强化・增幅	攻击力上升【大】	吸生延长+10
源赖光	攻击力上升【小】	体力上升【中】	魂锁	吸生增加+1	浑身强化・猛攻	鬼千切初段	浑身短缩	浑身延长+10	浑身增加+3	心技体【大】
宫本武藏	断夺・气	魂锁	会心力上升【中】	残心の达人	攻击力上升【中】	吸生强化・吸气	军神招来短缩	一闪	心技体【大】	军神招来强化・连动
柳生十兵卫	猛进闪	俊足	体力上升【中】	韦驮天强化・一闪	浑身强化・早手	状态异常强化【大】	韦驮天短缩	心技体【大】	会心力上升【大】	浑身延长+10
柳生宗矩	攻击力上升【中】	会心力上升【中】	气力上升【中】	逆鳞	军神招来短缩	治愈强化・增幅	断夺・气	军神招来延长+5	会心力上升【特】	军神招来强化・鬼气
山冈铁舟	渐进气锐	警戒态势	气力上升【中】	浑身延长+5	韦驮天强化・快气	武神ノ碧延长+10	斗志	气力上升【大】	秘针强化・吸气	武神ノ碧强化・猛攻
ヤマトタケル	大和魂	挑发强化・追击	攻击力上升【中】	会心力上升【中】	吸生增加+1	浑身增加+2	气力回复上升【中】	斗志	攻击力上升【特】	攻特化・增幅
渡边纲	防御力上升【中】	攻击力上升【中】	断夺・生	天岩户短缩	体力上升【中】	坚甲增加+2	浑身增加+2	攻击力上升【大】	挑发强化・追击	坚甲强化・连动

防

御魂名	技能1	技能2	技能3	技能4	技能5	技能6	技能7	技能8	技能9	技能10
足利尊氏	祓力上升	挑发短缩	祓殿强化・回复力	祓殿短缩	虚空ノ颚强化・连动	祓殿延长+5	属性防御上升【大】	防御力上升【特】	天岩户延长+10	防特化・加护
アテルイ	警戒态势	防御力上升【中】	魂锁	治愈增加+2	坚甲增加+2	回复力强化【大】	技巧派回避	天岩户延长+10	防御力上升【大】	天岩户强化・千切延
阿倍比罗夫	治愈强化・增幅	女神ノ社强化・坚守	体力上升【中】	女神ノ社延长+5	防御力上升【中】	武神ノ碧增加+2	变若水短缩	防御力上升【大】	防特化・异彩	冷静沉着
イズモタケル	浑身强化・坚守	攻击力上升【中】	防御力上升【中】	挑发增加+2	天岩户增加+1	浑身增加+2	军神招来短缩	防御力上升【大】	防特化・刚体	天岩户强化・连动
太安万侣	防御力上升【小】	挑发增加+1	体力上升【中】	防御力上升【中】	异彩【大】	冷静沉着	坚甲短缩	坚甲强化・突破	防御力上升【大】	坚甲增加+3
おりょう	异彩【小】	魂锁	体力上升【中】	挑发增加+2	挑发强化・坚守	强运	挑发短缩	防特化・异彩	防御力上升【大】	坚甲强化・连动
かぐや姬	强运	快眠	体力上升【中】	坚甲增加+2	挑发强化・慈爱	治愈增加+2	铁壁	女神ノ社强化・刚体	女神ノ社增加+2	防御力上升【大】
葛饰北斋	异彩【小】	俊足	体力上升【中】	坚甲增加+2	防御力上升【中】	科户ノ风强化・特攻	韦驮天短缩	气力回复上升【大】	警戒态势	科户ノ风强化・刚体
鬼一法眼	魂锁	防特化・突破	挑发增加+2	魂特化・刚体	不挠不屈	连升增加+2	破敌ノ法短缩	心技体【大】	精神统一	魂特化・全灵
后藤又兵卫	猛进闪	会心力上升【中】	秘针短缩	坚甲增加+2	秘针强化・一闪	挑发强化・追击	全身全灵	会心力上升【大】	英灵の激励	天岩户强化・威压
西乡隆盛	断夺・气	体力上升【中】	大和魂	异彩【大】	全身全灵	天岩户延长+10	一闪	攻击力上升【大】	科户ノ风强化・特攻	天岩户强化・重力
坂田金时	挑发强化・加护	防御力上升【中】	治愈强化・周围	坚甲增加+3	救援上手	体力上升【特】	坚甲强化・周围	女神ノ社强化・坚守	气力回复上升【大】	治愈强化・天惠
高桥泥舟	防御力上升【小】	警戒态势	坚甲增加+1	祓力上升	防御力上升【中】	运否天赋增加+2	挑发增加+3	防御力上升【大】	再始动	おみくじ强化・坚守
冢原卜传	炎上无效	气力回复上升【小】	韦驮天延长+5	冷静沉着	防御力上升【中】	鬼千切皆传	科户ノ风短缩	韦驮天强化・异彩	挑发增加+2	挑发强化・俊足
德川家康	挑发强化・坚守	体力上升【中】	挑发短缩	挑发增加+1	防御力上升【大】	治愈增加+1	挑发强化・慈爱	坚甲短缩	铁壁	防特化・突破
直江兼续	体力上升【中】	魂锁	救援上手	坚甲增加+2	祓力上升	坚甲短缩	祓殿强化・增幅	坚甲强化・突破	防御力上升【特】	防特化・加护
中大兄皇子	防御力上升【中】	一闪	白刃の闪き	挑发增加+2	会心力上升【大】	坚甲增加+3	祓力上升	冷静沉着	英灵の激励	防特化・刚体
新田义贞	防御力上升【中】	会心力上升【中】	英灵の加护	挑发增加+2	挑发强化・坚守	おみくじ增加+2	运否天赋短缩	防御力上升【大】	运否天赋强化・防式	冷静沉着
畠山重忠	状态异常强化【中】	挑发增加+2	体力上升【中】	秘针增加+1	防御力上升【中】	意气轩昂	隐形强化・坚守	防御力上升【大】	渐进气锐	不动金缚增加+1
土方岁三	防御力上升【中】	铁壁	睡眠无效	挑发增加+1	防特化・集中	治愈增加+2	防特化・突破	防特化・异彩	防御力上升【大】	坚甲增加+3
北条早云	破敌ノ法增加+1	斗志	体力上升【中】	坚甲增加+2	防御力上升【中】	追驱增加+3	一闪	防御力上升【大】	天岩户增加+1	天岩户延长+10
本多忠胜	魂锁	意气轩昂	精神统一	挑发强化・追击	断夺・生	坚甲强化・突破	会心力上升【大】	英灵の激励	鬼千切皆传	防特化・集中
源赖朝	警戒态势	气力上升【大】	魂特化・刚体	坚甲强化・突破	女神ノ社强化・刚体	追驱强化・追尾	会心力上升【大】	忍び足【大】	防御力上升【特】	防特化・刚体
物部守屋	回复速度上升【大】	防御力上升【中】	铁壁	女神ノ社强化・坚守	挑发短缩	坚甲强化・突破	治愈强化・增幅	挑发增加+3	挑发强化・坚守	防御力上升【特】
由井正雪	攻击力上升【小】	不挠不屈	体力上升【中】	坚甲增加+2	防御力上升【中】	挑发延长+10	吸生短缩	防御力上升【大】	攻击力上升【大】	吸生强化・刚体
雷电为右エ门	异彩【大】	俊足	铁壁	挑发强化・俊足	虚空ノ颚强化・重力	虚空ノ颚延长+5	韦驮天强化・俊足	防御力上升【大】	坚忍不拔	防特化・异彩

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE
NOVEL

迅

御魂名	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
足利义满	防御力上升【中】	韦驮天增加 +1	鬼千切初段	空蝉增加 +2	气力上升【中】	挑发延长 +10	坚甲短缩	全身全灵	气力回复上升【大】	天岩户强化・连动
イザナギ	逆鳞	心技体【大】	科户ノ风增加 +1	武神ノ碧强化・猛攻	武神ノ碧强化・斗志	全身全灵	武神ノ碧延长 +10	英灵の激励	科户ノ风延长 +10	科户ノ风强化・特攻
浦岛太郎	异彩【小】	白刃の闪き	会心力上升【中】	空蝉增加 +2	气力上升【中】	おみくじ增加 +2	运否天赋短缩	会心力上升【大】	英灵の加护	运否天赋强化・迅式
大石内藏助	一闪	英灵の激励	会心力上升【中】	女神ノ社强化・刚体	武神ノ碧强化・一闪	空蝉强化・隐密	武神ノ碧强化・斗志	猛进闪	韦驮天强化・快气	气力上升【特】
冈田以藏	忍び足【大】	魂锁	会心力上升【中】	おみくじ强化・一闪	韦驮天强化・一闪	韦驮天强化・俊足	秘针强化・一闪	迅特化・轻减	隐特化・急袭	会心力上升【大】
オトタチバナヒメ	封印无效	俊足	会心力上升【中】	空蝉增加 +2	气力上升【中】	女神ノ社增加 +2	武神ノ碧短缩	会心力上升【大】	治愈增加 +2	愈特化・激励
小野小町	睡眠无效	气绝无效	治愈强化・快愈	空蝉强化・二段	挑发强化・加护	属性防御上升【大】	治愈强化・周围	空蝉强化・加速	女神ノ社强化・快愈	防特化・抗体
柿本人麻吕	攻击力上升【小】	坚甲增加 +1	俊足	军神招来短缩	气力上升【中】	韦驮天增加 +2	攻击力上升【大】	会心力上升【大】	鬼千切皆传	浑身强化・早手
梶原景时	防御力上升【小】	斗志	会心力上升【中】	韦驮天增加 +2	气力上升【中】	武神ノ碧增加 +2	挑发强化・俊足	会心力上升【大】	治愈增加 +2	坚甲强化・连动
最澄	防御力上升【小】	祓殿增加 +1	会心力上升【中】	空蝉增加 +2	气力上升【中】	断夺・气	韦驮天强化・俊足	会心力上升【大】	缩地强化・飞翔	科户ノ风强化・连动
斋藤一	魂锁	属性攻击上升【大】	全身全灵	体力上升【大】	断夺・气	会心力上升【大】	科户ノ风延长 +10	鬼千切皆传	气力上升【特】	迅特化・轻减
佐々木小次郎	异彩【大】	空蝉强化・二段	白刃の闪き	空蝉强化・加速	韦驮天强化・异彩	空蝉短缩	会心力上升【大】	技巧派回避	气力回复上升【大】	科户ノ风强化・早手
猿飞佐助	魂锁	气力上升【小】	韦驮天增加 +1	韦驮天延长 +5	气力回复上升【中】	空蝉增加 +2	空蝉短缩	会心力上升【大】	气力上升【大】	空蝉强化・二段
シャクシャイン	魂锁	属性攻击上升【中】	会心力上升【中】	韦驮天增加 +2	连升强化・奇手	追驱增加 +2	健脚回避	气力上升【大】	魂特化・继续	追驱强化・吸魂
平清盛	气力上升【小】	俊足	心技体【小】	韦驮天强化・俊足	气力回复上升【中】	韦驮天增加 +2	科户ノ风强化・早手	空蝉增加 +3	鬼千切皆传	迅特化・轻减
高杉晋作	气力上升【小】	韦驮天增加 +1	鬼千切初段	新进气锐	逆鳞	空蝉增加 +2	韦驮天强化・加速	科户ノ风短缩	气力上升【大】	迅特化・轻减
千叶さな子	气力回复上升【中】	韦驮天增加 +2	会心力上升【中】	运否天赋增加 +1	气力回复上升【大】	おみくじ强化・俊足	运否天赋强化・迅式	鬼千切皆传	再始动	科户ノ风强化・连动
丰臣秀吉	气力上升【小】	意气轩昂	鬼千切初段	科户ノ风增加 +1	气力上升【中】	科户ノ风强化・早手	科户ノ风短缩	空蝉增加 +2	空蝉强化・二段	科户ノ风延长 +10
鼠小僧	炎上无效	俊足	会心力上升【中】	韦驮天增加 +1	魂锁	隐形增加 +1	科户ノ风强化・隐密	状态异常强化【大】	健脚回避	隐形延长 +10
服部半藏	魂锁	健脚回避	韦驮天增加 +2	俊足	忍び足【大】	韦驮天短缩	挑发强化・俊足	冷静沉着	气力上升【特】	韦驮天强化・俊足
风魔小太郎	魂锁	一阵ノ风	气力上升【中】	韦驮天强化・快气	韦驮天增加 +2	断夺・气	韦驮天延长 +5	新进气锐	气力回复上升【大】	科户ノ风强化・连动
源博雅	状态异常强化【小】	气力上升【中】	会心力上升【中】	秘针强化・射出	不动金缚短缩	秘针增加 +2	白刃の闪き	状态异常强化【大】	忍び足【大】	空蝉增加 +3
源义经	鬼千切ノ极意	一闪	白刃の闪き	韦驮天增加 +3	气力回复上升【中】	隐特化・灵力	科户ノ风短缩	断夺・生	鬼千切皆传	科户ノ风强化・灵力
紫式部	魂锁	精神统一	攻特化・增幅	韦驮天增加 +3	祓力上升	韦驮天强化・加速	魂特化・净化	科户ノ风增加 +1	治愈强化・天惠	空特化・净化
桃太郎	会心力上升【小】	新进气锐	鬼千切初段	空蝉增加 +2	断夺・气	空蝉强化・二段	残心の达人	强运	鬼千切皆传	军神招来强化・连动

愈

御魂名	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
笃姬	武神ノ碧强化・灵力	快眠	气力上升【大】	属性防御上升【大】	女神ノ社增加 +3	回复速度上升【大】	女神ノ社短缩	体力上升【特】	武神ノ碧强化・猛攻	变若水增加 +1
天草四郎	炎上无效	属性防御上升【中】	治愈强化・快愈	女神ノ社增加 +1	全身全灵	体力上升【中】	治愈增加 +2	武神ノ碧延长 +10	回复力强化【大】	愈特化・激励
壹与	回复力强化【小】	女神ノ社短缩	治愈增加 +1	武神ノ碧增加 +1	属性防御上升【中】	女神ノ社强化・快愈	断夺・生	女神ノ社延长 +10	女神ノ社强化・坚守	女神ノ社强化・增幅
运庆	体力上升【大】	一闪	大和魂	武神ノ碧增加 +2	浑身强化・坚守	吸生增加 +3	武神ノ碧强化・斗志	吸生强化・刚体	回复速度上升【大】	吸生强化・增幅
大久保利通	逆鳞	女神ノ社增加 +2	体力上升【中】	追驱强化・吸生	追驱强化・净化	回复力强化【大】	追驱短缩	体力上升【大】	魂特化・集中	女神ノ社强化・广域
太田道灌	异彩【小】	斗志	体力上升【中】	女神ノ社增加 +1	属性防御上升【中】	挑发延长 +10	坚甲短缩	挑发强化・慈爱	体力上升【大】	坚甲强化・连动
绪方洪庵	会心力上升【小】	属性防御上升【中】	体力上升【中】	女神ノ社增加 +2	吸生强化・吸气	吸生增加 +1	浑身短缩	体力上升【大】	心技体【大】	全身全灵
お登势	治愈增加 +1	魂锁	体力上升【小】	新进气锐	秘针强化・吸气	秘针增加 +2	不动金缚短缩	武神ノ碧增加 +3	回复速度上升【大】	状态异常强化【大】
葛の叶	武神ノ碧强化・刚气	魂锁	气力上升【大】	武神ノ碧增加 +3	武神ノ碧延长 +5	おみくじ增加 +3	气力回复上升【大】	おみくじ强化・奇迹	おみくじ强化・快气	愈特化・激励
舜天	治愈强化・增幅	回复力强化【大】	武神ノ碧延长 +5	祓殿强化・增幅	女神ノ社延长 +10	祓殿延长 +10	虚空ノ颚延长 +5	体力上升【大】	英灵の加护	空特化・加速
徐福	体力上升【大】	英灵の加护	女神ノ社延长 +5	女神ノ社增加 +2	秘针强化・吸气	隐形增加 +2	秘针强化・射出	秘针强化・一闪	状态异常强化【大】	女神ノ社强化・刚体
清少纳言	救援上手	魂锁	祓力上升	治愈强化・周围	愈特化・激励	治愈增加 +2	治愈强化・增幅	女神ノ社强化・增幅	回复速度上升【大】	女神ノ社强化・广域
千利休	武神ノ碧强化・增幅	魂锁	新进气锐	武神ノ碧增加 +2	韦驮天强化・快气	意气轩昂	武神ノ碧强化・斗志	空蝉强化・快气	气力回复上升【大】	武神ノ碧延长 +10
千姬	防御力上升【中】	快眠	体力上升【中】	武神ノ碧增加 +2	属性防御上升【中】	会心力上升【中】	愈特化・加速	体力上升【特】	女神ノ社强化・增幅	治愈强化・周围
衣通姬	属性防御上升【中】	救援上手	体力上升【中】	武神ノ碧强化・灵力	武神ノ碧强化・增幅	连升增加 +2	连升强化・引寄	武神ノ碧强化・俊足	魂特化・继续	追驱强化・吸魂
玉藻前	治愈强化・天惠	魂锁	武神ノ碧强化・刚气	强运	武神ノ碧强化・灵力	变若水短缩	回复力强化【大】	女神ノ社强化・广域	变若水增加 +1	再始动
ツクヨミ	治愈增加 +1	女神ノ社强化・增幅	治愈强化・增幅	武神ノ碧延长 +10	坚甲强化・突破	冷静沉着	治愈增加 +2	坚甲强化・周围	变若水增加 +1	愈特化・加速
天海	魂锁	回复力强化【小】	心技体【小】	女神ノ社增加 +2	属性防御上升【大】	虚空ノ颚延长 +5	祓殿强化・回复力	空特化・加速	回复速度上升【大】	愈特化・加速
道镜	防御力上升【小】	武神ノ碧增加 +2	精神统一	坚甲增加 +1	挑发强化・慈爱	警戒态势	天岩户短缩	属性防御上升【大】	回复速度上升【大】	防特化・加护
常盘御前	回复速度上升【小】	治愈增加 +1	武神ノ碧增加 +2	救援上手	属性防御上升【中】	武神ノ碧强化・增幅	武神ノ碧短缩	武神ノ碧延长 +5	武神ノ碧强化・斗志	武神ノ碧强化・一闪
二宫尊德	气力回复上升【小】	空蝉增加 +1	体力上升【中】	女神ノ社增加 +2	属性防御上升【中】	空蝉强化・快气	韦驮天短缩	武神ノ碧增加 +3	回复速度上升【大】	武神ノ碧强化・斗志
光源氏	祓力上升	治愈增加 +2	强运	女神ノ社强化・增幅	治愈强化・天惠	赌特化・治愈	运否天赋短缩	おみくじ强化・回复	铁壁	运否天赋强化・愈式
细川ガラシャ	回复速度上升【小】	魂锁	女神ノ社强化・快愈	武神ノ碧增加 +1	治愈增加 +2	女神ノ社增加 +2	女神ノ社强化・刚体	女神ノ社延长 +5	武神ノ碧强化・猛攻	女神ノ社强化・增幅
まつ	体力上升【小】	治愈增加 +1	体力上升【中】	女神ノ社增加 +1	属性防御上升【中】	意气轩昂	武神ノ碧短缩	武神ノ碧强化・俊足	武神ノ碧强化・猛攻	武神ノ碧增加 +3

魂

御魂名	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
安倍晴明	鬼千切初段	会心力上升【小】	追驱强化・凝缩	连升增加 +1	破敌ノ法短缩	追驱增加 +2	追驱强化・吸魂	破敌ノ法增加 +1	属性攻击上升【大】	魂特化・继续
出云阿国	攻击力上升【小】	毒无效	属性攻击上升【中】	追驱增加 +1	攻击力上升【中】	追驱强化・凝缩	追驱强化・吸生	属性攻击上升【大】	魂特化・集中	魂特化・刚体
榎本武扬	攻击力上升【小】	一闪	属性攻击上升【中】	连升增加 +1	连升强化・凝缩	破敌ノ法增加 +1	破敌ノ法短缩	会心力上升【大】	破敌ノ法强化・凝缩	破敌ノ法・速攻
お岩	连升强化・凝缩	背水の阵	属性攻击上升【中】	连升短缩	攻击力上升【中】	忍び足【大】	吸生增加 +2	吸生强化・灵力	攻击力上升【大】	连升增加 +3
大冈越前	攻击力上升【中】	魂锁	英灵の激励	连升增加 +2	心技体【小】	虚空ノ颚延长 +5	追驱强化・吸气	攻击力上升【大】	追驱强化・吸魂	连升强化・引寄
春日局	逆鳞	攻击力上升【中】	属性攻击上升【中】	追驱增加 +2	追驱强化・一闪	会心力上升【中】	破敌ノ法・一闪	全身全灵	鬼千切皆传	属性攻击上升【特】
狩野永德	属性攻击上升【小】	连升强化・引寄	新进气锐	属性攻击上升【中】	攻击力上升【中】	吸生强化・灵力	浑身短缩	会心力上升【大】	连升增加 +3	破敌ノ法・一闪
纪贯之	防御力上升【小】	追驱增加 +2	属性攻击上升【中】	警戒态势	攻击力上升【中】	坚甲增加 +2	天岩户短缩	攻击力上升【大】	挑发强化・加护	天岩户强化・千切延
久坂玄瑞	追驱强化・吸魂	炎上无效	救援上手	治愈强化・周围	体力上升【大】	治愈增加 +2	治愈强化・快愈	治愈强化・快气	追驱增加 +3	魂特化・集中
桂昌院	攻击力上升【小】	鬼千切初段	属性攻击上升【中】	断夺・气	浑身强化・五大	浑身增加 +2	军神招来短缩	属性攻击上升【大】	英灵の激励	军神招来强化・千切延
杂贺孙市	属性攻击上升【小】	魂锁	追驱强化・凝缩	连升增加 +1	追驱强化・一闪	追驱增加 +2	追驱短缩	破敌ノ法增加 +1	心技体【大】	治愈强化・增幅
西行	不挠不屈	追驱强化・追尾	破敌ノ法・一闪	追驱增加 +2	魂特化・净化	运否天赋增加 +2	属性攻击上升【大】	大和魂	运否天赋强化・魂式	破敌ノ法・速攻
静御前	属性攻击上升【中】	连升短缩	治愈强化・快愈	连升增加 +2	属性攻击上升【大】	虚空ノ颚强化・凝缩	隐特化・急袭	属性攻击上升【特】	魂特化・全灵	连升强化・奇手
世阿弥	属性防御上升【中】	魂特化・刚体	属性攻击上升【中】	追驱增加 +2	追驱强化・吸生	冷静沉着	坚甲短缩	挑发延长 +10	属性防御上升【大】	天岩户强化・威压
蝉丸	气力回复上升【小】	俊足	属性攻击上升【中】	追驱增加 +2	魂锁	韦驮天增加 +2	技巧派回避	科户ノ风强化・灵力	科户ノ风强化・早手	鬼千切皆传
平敦盛	忍び足【小】	全身全灵	状态异常强化【中】	忍び足【大】	秘针短缩	隐特化・灵力	意气轩昂	状态异常强化【大】	不动金缚增加 +1	追驱强化・奇手
武内宿祢	回复速度上升【小】	救援上手	武神ノ碧强化・一闪	追驱增加 +2	会心力上升【中】	武神ノ碧增加 +2	变若水短缩	鬼千切皆传	追驱强化・一闪	属性攻击上升【特】
茶々	破敌ノ法强化・凝缩	意气轩昂	追驱强化・吸气	连升增加 +1	攻击力上升【中】	追驱增加 +1	破敌ノ法短缩	鬼千切皆传	魂特化・继续	魂特化・净化
东洲斋写乐	英灵の加护	魂锁	连升短缩	连升增加 +2	おみくじ强化・胜负师	连升强化・凝缩	おみくじ短缩	鬼千切ノ极意	魂特化・全灵	おみくじ强化・灵力
刀自古郎女	状态异常强化【中】	忍び足【大】	属性攻击上升【中】	破敌ノ法・隐密	追驱增加 +3	秘针增加 +2	不动金缚短缩	隐形强化・祓力	气力回复上升【大】	鬼千切皆传
那须与一	俊足	气力上升【中】	属性攻击上升【中】	韦驮天短缩	攻击力上升【中】	追驱增加 +3	追驱强化・一闪	会心力上升【特】	韦驮天延长 +10	广域捕捉
新岛八重	追驱强化・吸生	一闪	属性攻击上升【中】	追驱增加 +1	破敌ノ法强化・凝缩	追驱强化・凝缩	连升强化・凝缩	名うての祓い师	心技体【大】	属性攻击上升【特】
额田王	攻击力上升【小】	追驱增加 +2	属性攻击上升【中】	浑身增加 +1	攻击力上升【中】	浑身强化・五大	吸生短缩	鬼千切皆传	吸生强化・吸气	属性攻击上升【大】
本愿寺显如	攻击力上升【中】	魂锁	心技体【小】	追驱增加 +2	属性攻击上升【中】	祓殿增加 +2	千烈拳	鬼千切皆传	精神统一	虚空ノ颚强化・凝缩
ヤマトヒメ	回复力强化【大】	魂锁	追驱强化・追尾	连升增加 +2	魂特化・净化	追驱强化・吸气	武神ノ碧短缩	女神ノ社增加 +3	女神ノ社延长 +10	武神ノ碧强化・猛攻

隐

御魂名	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
足利义政	状态异常强化【小】	睡眠无效	体力上升【中】	秘针增加 +1	会心力上升【中】	不动金缚增加 +1	不动金缚短缩	秘针强化・吸气	状态异常强化【大】	隐特化・隐密
芦屋道满	状态异常强化【小】	会心力上升【中】	心技体【小】	不挠不屈	隐形强化・坚守	虚空ノ颚延长 +5	秘针强化・增幅	秘针增加 +3	忍び足【大】	运否天赋强化・隐式
井伊直弼	忍び足【小】	不动金缚短缩	俊足	隐形增加 +2	会心力上升【中】	秘针增加 +2	不挠不屈	状态异常强化【大】	忍び足【大】	浑身强化・奇手
イザナミ	俊足	魂锁	猛进闪	秘针强化・一闪	一闪	不动金缚延长 +2	会心力上升【大】	隐特化・急袭	状态异常强化【特】	连升强化・奇手
贺茂忠行	防御力上升【中】	隐形强化・坚守	防御力上升【大】	隐特化・隐密	秘针强化・增幅	挑发增加 +2	挑发延长 +10	防特化・异彩	防特化・抗体	隐形增加 +3
鸭长明	俊足	状态异常强化【中】	韦驮天短缩	不动金缚增加 +1	状态异常强化【大】	韦驮天延长 +10	鬼千切皆传	空蝉强化・隐密	不动金缚短缩	科户ノ风强化・隐密
斋藤道三	状态异常强化【小】	异彩【大】	体力上升【中】	不动金缚增加 +1	会心力上升【中】	全身全灵	精神统一	状态异常强化【特】	大和魂	会心力上升【特】

御魂名	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
肉户梅轩	鬼千切初段	逆鳞	心技体【小】	虚空ノ顎增加 +1	隐形强化・隐密	猛进闪	虚空ノ顎短缩	状态异常强化【大】	虚空ノ顎强化・奇手	印结びの秘诀
圣德太子	破铠无效	白刃の闪き	秘针增加 +1	秘针强化・射出	秘针短缩	体力上升【大】	隐特化・急袭	秘针强化・增幅	会心力上升【大】	隐特化・灵力
儿雷也	状态异常强化【中】	斗志	气力回复上升【中】	秘针增加 +2	隐形短缩	缩地强化・一闪	秘针短缩	猛进闪	健脚回避	秘针延长 +10
雪舟	忍び足【小】	追驱强化・奇手	状态异常强化【中】	连升短缩	忍び足【大】	连升增加 +3	破敌ノ法短缩	状态异常强化【大】	不动金缚延长 +2	破敌ノ法・隐密
苏我入鹿	气力回复上升【小】	俊足	气力回复上升【中】	秘针增加 +2	会心力上升【中】	空蝉强化・隐密	科户ノ风短缩	气力回复上升【大】	韦驮天增加 +2	鬼千切ノ极意
苏我马子	防御力上升【小】	一闪	体力上升【中】	秘针增加 +1	会心力上升【中】	坚甲增加 +2	天岩户短缩	技巧派回避	状态异常强化【大】	防特化・抗体
泷夜叉姬	救援上手	隐特化・隐密	气力回复上升【中】	隐形增加 +2	状态异常强化【大】	治愈增加 +1	治愈强化・周围	治愈强化・快气	英灵の加护	治愈强化・天惠
武田信玄	状态异常强化【小】	气绝无效	魂锁	隐特化・急袭	秘针延长 +5	攻特化・增幅	吸生增加 +3	隐形延长 +10	状态异常强化【大】	不动金缚增加 +1
田中久重	状态异常强化【小】	魂锁	气力回复上升【中】	秘针增加 +1	会心力上升【中】	隐形增加 +1	隐形短缩	隐形延长 +5	会心力上升【大】	隐形强化・隐密
德川庆喜	不退转	白刃の闪き	技巧派回避	隐形增加 +2	会心力上升【中】	不动金缚增加 +1	不动金缚短缩	断夺・气	会心力上升【大】	不动金缚延长 +2
浓姬	防御力上升【中】	忍び足【小】	毒无效	隐形增加 +2	会心力上升【中】	治愈强化・快愈	秘针短缩	秘针延长 +10	状态异常强化【大】	秘针增加 +3
平贺源内	忍び足【小】	白刃の闪き	体力上升【中】	隐形增加 +2	会心力上升【中】	おみくじ强化・奇手	运否天赋短缩	状态异常强化【大】	英灵の加护	おみくじ增加 +3
藤原秀乡	状态异常强化【中】	秘针强化・增幅	秘针延长 +5	秘针增加 +3	状态异常强化【大】	全身全灵	精神统一	浑身强化・猛攻	鬼千切初段	浑身强化・奇手
北条时宗	状态异常强化【中】	俊足	再始动	おみくじ短缩	状态异常强化【大】	运否天赋增加 +2	秘针增加 +3	不动金缚增加 +1	运否天赋强化・隐式	おみくじ强化・一闪
松尾芭蕉	状态异常强化【中】	警戒态势	状态异常强化【大】	隐形增加 +3	回复力强化【小】	隐形强化・回复力	隐形短缩	隐形延长 +5	回复力强化【大】	隐形强化・隐密
毛利元就	忍び足【小】	意气轩昂	治愈增加 +2	隐形增加 +3	隐形强化・回复力	一闪	健脚回避	新进气锐	隐形强化・坚守	状态异常强化【特】
山上忆良	冻结无效	警戒态势	体力上升【中】	秘针增加 +2	破敌ノ法・隐密	女神ノ社短缩	追驱强化・奇手	会心力上升【大】	连升强化・奇手	武神ノ砦延长 +10
吉田松阴	忍び足【小】	武神ノ砦短缩	白刃の闪き	隐形增加 +1	会心力上升【中】	女神ノ社增加 +2	隐形延长 +10	状态异常强化【大】	大和魂	女神ノ社增加 +3
吉野太夫	状态异常强化【小】	毒无效	救援上手	吸生强化・增幅	气力回复上升【中】	武神ノ砦增加 +2	女神ノ社强化・快愈	武神ノ砦强化・增幅	女神ノ社增加 +3	变若水短缩

空

御魂名	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
アマテラス	虚空ノ顎强化・凝缩	技巧派回避	虚空ノ顎增加 +1	全身全灵	天岩户强化・连动	秘针短缩	不动金缚短缩	虚空ノ顎延长 +5	虚空ノ顎短缩	虚空ノ顎强化・束缚
新井白石	鬼千切初段	治愈增加 +1	体力上升【中】	祓殿增加 +3	武神ノ砦延长 +5	女神ノ社延长 +5	大和魂	祓殿强化・加速	女神ノ社短缩	女神ノ社强化・广域
一休	祓殿强化・加速	技巧派回避	英灵の加护	虚空ノ顎强化・连动	虚空ノ顎短缩	幸魂强化・天惠	运否天赋短缩	おみくじ强化・加速	おみくじ延长 +10	运否天赋强化・空式
役小角	治愈强化・快愈	大和魂	治愈强化・增幅	虚空ノ顎增加 +1	回复力强化【大】	缩地增加 +15	祓殿延长 +10	防御力上升【特】	铁壁	虚空ノ顎延长 +5
织田信长	英灵の激励	不退转	缩地短缩	祓殿增加 +1	心技体【大】	虚空ノ顎强化・奇手	虚空ノ顎延长 +5	再始动	精神统一	空特化・加速
胜海舟	祓殿增加 +1	封印无效	祓力上升	缩地增加 +5	心技体【大】	祓殿强化・一闪	祓殿短缩	祓殿延长 +5	属性防御上升【大】	祓殿强化・加速
上杉信纲	心技体【大】	魂锁	英灵の激励	连升强化・凝缩	虚空ノ顎强化・重力	追驱强化・凝缩	连升强化・引寄	虚空ノ顎强化・凝缩	魂特化・全灵	虚空ノ顎强化・连动
空海	心技体【小】	祓殿强化・一闪	祓力上升	缩地增加 +5	心技体【大】	缩地强化・反转	祓殿短缩	祓殿延长 +10	空特化・净化	虚空ノ顎强化・束缚
ジョン万次郎	英灵の加护	おみくじ延长 +10	祓力上升	祓殿增加 +2	心技体【大】	运否天赋增加 +2	全身全灵	属性防御上升【大】	再始动	おみくじ强化・天惠
菅原道真	俊足	英灵の激励	缩地强化・一闪	缩地增加 +10	缩地强化・快气	韦驮天增加 +2	科户ノ风短缩	气力上升【特】	鬼千切皆传	韦驮天强化・加速
铃鹿御前	治愈增加 +2	祓力上升	救援上手	缩地强化・转移	空特化・净化	追驱增加 +3	空特化・加速	祓殿强化・回复力	变若水增加 +1	治愈强化・周围
千叶周作	斗志	猛进闪	虚空ノ顎强化・连动	虚空ノ顎增加 +1	吸生短缩	虚空ノ顎强化・束缚	吸生强化・加速	全身全灵	虚空ノ顎强化・重力	炼刃
德川家光	祓力上升	断夺・气	缩地增加 +5	虚空ノ顎增加 +1	虚空ノ顎短缩	破铠无效	心技体【大】	虚空ノ顎强化・奇手	属性防御上升【大】	虚空ノ顎强化・凝缩
中冈慎太郎	炎上无效	祓殿强化・回复力	祓力上升	隐形强化・坚守	隐形强化・祓力	逆鳞	秘针短缩	属性防御上升【大】	隐形增加 +2	祓殿增加 +3
中臣镰足	精神统一	心技体【大】	祓殿强化・增幅	缩地短缩	追驱短缩	连升短缩	追驱强化・追尾	空特化・加速	鬼千切皆传	魂特化・集中
ねね	治愈增加 +1	魂锁	缩地强化・飞翔	祓殿增加 +1	缩地短缩	气力上升【中】	缩地增加 +15	缩地强化・快气	属性防御上升【大】	治愈强化・天惠
卑弥呼	睡眠无效	魂锁	祓力上升	缩地增加 +5	缩地强化・转移	祓殿增加 +2	心技体【大】	祓殿强化・增幅	属性防御上升【大】	祓殿延长 +10
藤原道长	回复力强化【大】	快眠	祓力上升	缩地增加 +10	英灵の激励	天岩户强化・重力	空特化・加速	缩地强化・飞翔	防御力上升【大】	挑发强化・追击
伏姬	祓殿强化・加速	魂锁	祓力上升	祓殿增加 +3	祓殿短缩	祓殿强化・增幅	韦驮天延长 +10	空蝉增加 +2	气力上升【特】	空蝉强化・加速
北条政子	空特化・净化	祓殿强化・加速	祓力上升	祓殿增加 +2	俊足	体力上升【特】	祓殿强化・回复力	坚甲短缩	坚甲增加 +3	坚甲强化・周围
宝藏院胤荣	属性攻击上升【中】	魂锁	武神ノ砦强化・俊足	虚空ノ顎增加 +1	女神ノ社增加 +2	破敌ノ法增加 +1	武神ノ砦增加 +2	属性攻击上升【大】	破敌ノ法・速攻	反击ノ要塞
水户光国	俊足	缩地强化・快气	祓力上升	祓殿增加 +2	心技体【大】	缩地增加 +10	缩地短缩	空特化・净化	虚空ノ顎增加 +1	缩地强化・转移
源赖政	空特化・加速	魂锁	一闪	缩地增加 +10	心技体【大】	浑身增加 +2	攻击力上升【特】	缩地强化・一闪	浑身强化・猛攻	攻特化・增幅
山本勘助	缩地强化・飞翔	魂锁	祓力上升	缩地增加 +10	心技体【大】	武神ノ砦增加 +2	变若水短缩	属性防御上升【大】	吸生强化・加速	愈特化・加速
吉田兼好	祓力上升	技巧派回避	俊足	秘针强化・射出	隐特化・隐密	秘针增加 +2	秘针强化・增幅	缩地强化・反转	缩地增加 +15	虚空ノ顎强化・奇手

赌

御魂名	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
明智光秀	背水の阵	攻击力上升【中】	运否天赋增加 +2	运否天赋强化・攻式	会心力上升【中】	おみくじ增加 +2	运否天赋短缩	英灵の加护	吸生强化・增幅	军神招来强化・鬼气
阿野廉子	封印无效	英灵の激励	治愈强化・天惠	运否天赋强化・隐式	英灵の加护	赌特化・运否天赋	运否天赋强化・慎重	运否天赋增加 +3	秘针强化・一闪	不动金缚延长 +2
石川五右卫门	攻击力上升【小】	斗志	体力上升【中】	运否天赋增加 +2	运否天赋强化・胜负师	再始动	闪热ノ拳	赌特化・运否天赋	おみくじ增加 +2	おみくじ强化・奇迹
石田三成	攻击力上升【小】	おみくじ强化・幸运	体力上升【中】	おみくじ增加 +1	攻击力上升【中】	浑身增加 +2	军神招来增加 +1	赌特化・幸魂	英灵の加护	幸魂强化・天惠
和泉式部	俊足	气力回复上升【大】	鬼千切皆传	运否天赋增加 +2	おみくじ强化・俊足	韦驮天延长 +10	韦驮天强化・俊足	运否天赋强化・迅式	科户ノ风强化・特攻	科户ノ风强化・连动
一寸法师	强运	攻击力上升【小】	新进气锐	おみくじ增加 +2	ハク收集家	空蝉增加 +2	韦驮天短缩	意气轩昂	おみくじ强化・奇迹	韦驮天强化・一闪
犬上御田锹	背水の阵	赌特化・おみくじ	体力上升【大】	天岩户强化・连动	防御力上升【大】	おみくじ强化・坚守	坚甲强化・周围	运否天赋强化・防式	おみくじ强化・天惠	运否天赋增加 +3
岩崎弥太郎	攻击力上升【中】	斗志	强运	おみくじ增加 +2	防御力上升【大】	运否天赋增加 +2	おみくじ短缩	おみくじ强化・增幅	再始动	攻击力上升【大】
小野妹子	回复力强化【小】	英灵の激励	女神ノ社延长 +10	运否天赋增加 +2	攻击力上升【中】	武神ノ砦增加 +2	变若水短缩	攻击力上升【大】	吸生强化・增幅	治愈强化・天惠
笠森お仙	治愈强化・快气	快眠	运否天赋增加 +2	赌特化・治愈	救援上手	治愈增加 +2	治愈强化・快愈	冻结无效	属性防御上升【大】	治愈强化・周围
桂小五郎	攻击力上升【小】	赌特化・治愈	大和魂	おみくじ增加 +1	运否天赋强化・慎重	运否天赋增加 +2	运否天赋短缩	全身全灵	赌特化・运否天赋	攻击力上升【大】
鉴真	属性攻击上升【小】	心技体【小】	回复力强化【小】	运否天赋强化・空式	运否天赋增加 +2	祓殿强化・回复力	缩地强化・飞翔	祓殿强化・一闪	おみくじ强化・解除	英灵の激励
国定忠治	攻击力上升【小】	おみくじ延长 +5	魂锁	おみくじ增加 +2	魂特化・全灵	破敌ノ法・一闪	背水の阵	攻击力上升【大】	おみくじ强化・灵力	连升强化・凝缩
クマソタケル	状态异常强化【小】	斗志	强运	运否天赋增加 +2	おみくじ强化・增幅	おみくじ强化・幸运	おみくじ延长 +5	会心力上升【大】	秘针增加 +2	隐特化・急袭
江	强运	赌特化・おみくじ	おみくじ短缩	回复速度上升【大】	武神ノ砦强化・刚气	おみくじ增加 +3	运否天赋增加 +3	变若水增加 +1	运否天赋强化・愈式	おみくじ强化・奇迹
坂本龙马	新进气锐	白刃の闪き	断夺・生	おみくじ强化・增幅	异彩【大】	运否天赋强化・胜负师	おみくじ强化・加速	缩地强化・反转	おみくじ强化・奇迹	祓殿强化・一闪
佐々木导誉	毒无效	秘针短缩	治愈强化・天惠	おみくじ增加 +2	おみくじ延长 +5	おみくじ强化・解除	警戒态势	おみくじ强化・奇手	隐形强化・祓力	秘针强化・一闪
清水次郎长	魂锁	背水の阵	强运	おみくじ延长 +10	おみくじ强化・快气	おみくじ强化・一闪	おみくじ强化・坚守	おみくじ强化・胜负师	おみくじ强化・增幅	幸魂强化・天惠
大黑屋光太夫	攻击力上升【小】	おみくじ短缩	体力上升【中】	运否天赋增加 +1	攻击力上升【中】	おみくじ强化・回复	おみくじ强化・幸运	おみくじ延长 +10	おみくじ强化・奇手	运否天赋强化・胜负师
日野富子	防御力上升【中】	おみくじ强化・幸运	幸魂强化・天惠	おみくじ增加 +3	防御力上升【大】	铁壁	天岩户增加 +1	おみくじ强化・回复	挑发延长 +10	天岩户延长 +10
藤原纯友	属性攻击上升【小】	运否天赋强化・魂式	英灵の激励	运否天赋增加 +2	追驱强化・凝缩	连升增加 +2	回天ノ贵公子	攻击力上升【大】	破敌ノ法短缩	追驱强化・净化
前田庆次	攻击力上升【中】	背水の阵	不退转	运否天赋强化・胜负师	攻击力上升【大】	浑身强化・猛攻	一闪	运否天赋强化・攻式	おみくじ强化・胜负师	军神招来强化・连动

御魂效果解析

技能名称	效果
おみくじ短缩	おみくじ的使用间隔缩短
おみくじ强化・回复	使用おみくじ出现大吉时回复体力
おみくじ强化・加速	使用おみくじ出现大吉时，魂振技能使用间隔时间缩短
おみくじ强化・坚守	根据使用おみくじ后的运势来决定受到伤害的变化
おみくじ强化・解除	破坏部位时，凶和大凶的效果消失
おみくじ强化・俊足	根据使用おみくじ后的运势来决定移动速度的变化
おみくじ强化・快气	使用おみくじ出现大吉时回复气力
おみくじ强化・灵力	使用おみくじ出现大吉时武器槽增加量提升
おみくじ强化・奇迹	使用おみくじ出现大大吉时，在效果持续时间内使用“运否天赋”有很大几率发动强力的魂振技能
おみくじ强化・奇手	根据使用おみくじ后的运势来决定异常状态攻击力的变化
おみくじ强化・胜负师	使用おみくじ时大吉和大凶出现的几率提升
おみくじ强化・天惠	使用おみくじ出现大吉时，不消耗おみくじ的使用次数

技能名称	效果
おみくじ强化・幸运	使用おみくじ时容易出现好的运势
おみくじ强化・一闪	根据使用おみくじ后的运势来决定会心力的变化
おみくじ强化・增幅	使用おみくじ后的运势对应能力变化幅度提升
おみくじ延长 +5	おみくじ的持续时间延长 5 秒
おみくじ延长 +10	おみくじ的持续时间延长 10 秒
おみくじ增加 +1	おみくじ的使用次数 +1
おみくじ增加 +2	おみくじ的使用次数 +2
おみくじ增加 +3	おみくじ的使用次数 +3
追驱短缩	追驱的使用间隔缩短
追驱强化・净化	使用“魂”风格的御魂时，鬼祓成功后较低几率回复“追驱”的使用次数
追驱强化・凝缩	追驱造成的伤害提升
追驱强化・奇手	追驱附加武器的异常状态属性
追驱强化・吸魂	追驱命中敌人时魂槽自动蓄满

技能名称	效果
追驱强化・吸气	追驱命中敌人回复气力
追驱强化・吸生	追驱命中敌人时回复体力
追驱强化・一闪	追驱的会心力提升
追驱强化・追尾	追驱的追尾性能提升
追驱增加 +1	追驱的使用次数 +1
追驱增加 +2	追驱的使用次数 +2
追驱增加 +3	追驱的使用次数 +3
幸魂强化・天惠	使用幸魂时魂振技能的回复次数容易增加
变若水短缩	变若水的使用间隔缩短
变若水增加 +1	变若水的使用次数 +1
不动金缚短缩	不动金缚的使用间隔缩短
不动金缚延长 +2	不动金缚的持续时间延长 2 秒
不动金缚增加 +1	不动金缚的使用次数 +1
治愈强化・快气	使用治愈时可回复气力
治愈强化・快愈	使用治愈时可恢复异常状态
治愈强化・天惠	使用治愈时较低几率体力全回复
治愈强化・增幅	使用治愈时回复的体力提升
治愈强化・周围	使用治愈时可为附近的同伴回复体力
治愈增加 +1	治愈的使用次数 +1
治愈增加 +2	治愈的使用次数 +2
运否天赋短缩	运否天赋的使用间隔缩短
运否天赋强化・防式	使用运否天赋时，容易发动"防"风格的魂振技能
运否天赋强化・攻式	使用运否天赋时，容易发动"攻"风格的魂振技能
运否天赋强化・魂式	使用运否天赋时，容易发动"魂"风格的魂振技能
运否天赋强化・空式	使用运否天赋时，容易发动"空"风格的魂振技能
运否天赋强化・慎重	使用运否天赋时，出现强力魂振技能和不出现技能的概率都降低
运否天赋强化・胜负师	使用运否天赋时，出现强力魂振技能和不出现技能的概率都提升
运否天赋强化・迅式	使用运否天赋时，容易发动"迅"风格的魂振技能
运否天赋强化・隐式	使用运否天赋时，容易发动"隐"风格的魂振技能
运否天赋强化・愈式	使用运否天赋时，容易发动"愈"风格的魂振技能
运否天赋增加 +1	运否天赋的使用次数 +1
运否天赋增加 +2	运否天赋的使用次数 +2
运否天赋增加 +3	运否天赋的使用次数 +3
祓殿短缩	祓殿的使用间隔缩短
祓殿强化・回复力	祓殿附带"红色体力部分回复速度提升"的效果
祓殿强化・加速	祓殿附带"命中敌人时魂振技能的使用间隔缩短"的效果
祓殿强化・一闪	祓殿附带"容易发生会心一击"的效果
祓殿强化・增幅	祓殿时附带的魂振技能使用时间缩短的效果提升
祓殿延长 +5	祓殿的持续时间延长 5 秒
祓殿延长 +10	祓殿的持续时间延长 10 秒
祓殿增加 +1	祓殿的使用次数 +1
祓殿增加 +2	祓殿的使用次数 +2
祓殿增加 +3	祓殿的使用次数 +3
女神ノ社短缩	女神ノ社的使用间隔缩短
女神ノ社强化・刚体	女神ノ社附带"刚体"效果
女神ノ社强化・广域	女神ノ社的回复范围覆盖整个区域
女神ノ社强化・坚守	女神ノ社附带"防御力上升"的效果
女神ノ社强化・快愈	女神ノ社附带"异常状态恢复"的效果
女神ノ社强化・增幅	女神ノ社的回复效果提升
女神ノ社延长 +5	女神ノ社的持续时间延长 5 秒
女神ノ社延长 +10	女神ノ社的持续时间延长 10 秒
女神ノ社增加 +1	女神ノ社的使用次数 +1
女神ノ社增加 +2	女神ノ社的使用次数 +2
女神ノ社增加 +3	女神ノ社的使用次数 +3
破敌ノ法・速攻	魂槽没蓄到最大也能发动最大威力的"破敌ノ法"
破敌ノ法・一闪	破敌ノ法的会心力提升
破敌ノ法・隐密	使用破敌ノ法时不容易吸引敌人的注意
破敌ノ法短缩	破敌ノ法的使用间隔缩短
破敌ノ法强化・凝缩	破敌ノ法造成的伤害提升
破敌ノ法增加 +1	破敌ノ法的使用次数 +1
浑身短缩	浑身的使用间隔缩短
浑身强化・坚守	使用浑身时防御力上升
浑身强化・猛攻	使用浑身时攻击力提升幅度增加
浑身强化・奇手	使用浑身时异常状态攻击力提升
浑身强化・五大	使用浑身时五大属性攻击力提升
浑身强化・早手	使用浑身时攻击速度提升
浑身延长 +5	浑身的效果时间延长 5 秒
浑身延长 +10	浑身的效果时间延长 10 秒
浑身增加 +1	浑身的使用次数 +1
浑身增加 +2	浑身的使用次数 +2
浑身增加 +3	浑身的使用次数 +3
坚甲短缩	坚甲的使用间隔缩短
坚甲强化・连动	使用坚甲时附带"挑发"的效果
坚甲强化・突破	使用坚甲时防御槽最大值增加了提升
坚甲强化・周围	使用坚甲时可为附近的同伴回复防御槽
坚甲增加 +1	坚甲的使用次数 +1
坚甲增加 +2	坚甲的使用次数 +2
坚甲增加 +3	坚甲的使用次数 +3
军神招来短缩	军神招来的使用间隔缩短
军神招来强化・鬼气	使用军神招来时体力徐徐减少，造成的伤害提升，直到濒死时该效果停止
军神招来强化・连动	使用军神招来时附带"浑身"和"吸生"的效果
军神招来强化・千切甦	使用军神招来时用鬼千切命中敌人后延长效果时间
军神招来强化・万能	使用军神招来时攻击属性变为"万能"，且给与的伤害提升
军神招来延长 +5	军神招来的持续时间延长 5 秒
军神招来延长 +10	军神招来的持续时间延长 10 秒
军神招来增加 +1	军神招来的使用次数 +1
科户ノ风短缩	科户ノ风的使用间隔缩短
科户ノ风强化・刚体	科户ノ风附带"刚体"效果
科户ノ风强化・连动	使用科户ノ风时附带"韦驮天"和"空蝉"的效果
科户ノ风强化・灵力	使用科户ノ风时武器槽增加量提升
科户ノ风强化・特攻	使用科户ノ风时特殊技造成的伤害提升
科户ノ风强化・隐密	使用科户ノ风时不容易吸引敌人的注意
科户ノ风强化・早手	使用科户ノ风时攻击速度更大幅度提升
科户ノ风延长 +10	科户ノ风的持续时间延长 10 秒
科户ノ风增加 +1	科户ノ风的使用次数 +1
空蝉短缩	空蝉的使用间隔缩短
空蝉强化・二段	使用空蝉时能抵挡两次敌人的攻击
空蝉强化・加速	空蝉的效果消失时，魂振技能的使用间隔时间缩短
空蝉强化・快气	空蝉的效果消失时，回复气力
空蝉强化・隐密	使用空蝉时不容易吸引敌人的注意
空蝉增加 +1	空蝉的使用次数 +1
空蝉增加 +2	空蝉的使用次数 +2
空蝉增加 +3	空蝉的使用次数 +3
连升短缩	连升的使用间隔缩短
连升强化・凝缩	连升造成的伤害提升
连升强化・奇手	连升附加武器的异常状态属性
连升强化・引寄	连升附加引力效果
连升增加 +1	连升的使用次数 +1
连升增加 +2	连升的使用次数 +2
连升增加 +3	连升的使用次数 +3
秘针短缩	秘针的使用间隔缩短
秘针强化・射出	秘针朝前方发射
秘针强化・吸气	根据秘针命中的数量回复相应的气力
秘针强化・一闪	攻击被秘针弱化的部位时会心力提升
秘针强化・增幅	秘针造成的降防效果提升
秘针延长 +5	秘针的持续时间延长 5 秒
秘针延长 +10	秘针的持续时间延长 10 秒
秘针增加 +1	秘针的使用次数 +1
秘针增加 +2	秘针的使用次数 +2
秘针增加 +3	秘针的使用次数 +3
隐形短缩	隐形的使用间隔缩短
隐形强化・祓力	隐形附带"鬼祓效果提升"的效果
隐形强化・回复力	隐形附带"体力的红血部分回复速度提升"的效果
隐形强化・坚守	隐形附带"防御力提升"的效果
隐形强化・隐密	使用隐形期间，即使不在指定范围内也获得隐形的效果
隐形延长 +5	隐形的持续时间延长 5 秒
隐形延长 +10	隐形的持续时间延长 10 秒
隐形增加 +1	隐形的使用次数 +1
隐形增加 +2	隐形的使用次数 +2
隐形增加 +3	隐形的使用次数 +3
虚空ノ颚短缩	虚空ノ颚的使用间隔缩短
虚空ノ颚强化・连动	虚空ノ颚附带"祓殿"的效果
虚空ノ颚强化・凝缩	虚空ノ颚造成的伤害提升
虚空ノ颚强化・奇手	附加武器的异常状态属性
虚空ノ颚强化・束缚	虚空ノ颚附近的敌人行动迟缓
虚空ノ颚强化・重力	容易推动虚空ノ颚附近的敌人
虚空ノ颚延长 +5	虚空ノ颚的持续时间延长 5 秒
虚空ノ颚增加 +1	虚空ノ颚的使用次数 +1
韦驮天短缩	韦驮天的使用间隔缩短
韦驮天强化・加速	使用韦驮天时魂振技能的使用间隔时间缩短
韦驮天强化・俊足	使用韦驮天时移动速度变为最快
韦驮天强化・快气	使用韦驮天时气力回复速度更快
韦驮天强化・一闪	使用韦驮天时容易发生会心一击
韦驮天强化・异彩	使用韦驮天时奔跑更容易吸引敌人的注意
韦驮天延长 +5	韦驮天的持续时间延长 5 秒
韦驮天延长 +10	韦驮天的持续时间延长 10 秒
韦驮天增加 +1	韦驮天的使用次数 +1
韦驮天增加 +2	韦驮天的使用次数 +2
韦驮天增加 +3	韦驮天的使用次数 +3
武神ノ砦短缩	武神ノ砦的使用间隔缩短
武神ノ砦强化・斗志	武神ノ砦附带"会心一击时回复气力"的效果
武神ノ砦强化・刚气	使用武神ノ砦时较低几率气力全回复
武神ノ砦强化・俊足	武神ノ砦附带"移动速度提升"的效果
武神ノ砦强化・灵力	武神ノ砦附带"武器槽增加量提升"的效果
武神ノ砦强化・猛攻	武神ノ砦附带"攻击力提升"的效果
武神ノ砦强化・一闪	武神ノ砦附带"容易发生会心一击"的效果
武神ノ砦强化・增幅	使用武神ノ砦时气力回复速度更快
武神ノ砦延长 +5	武神ノ砦的持续时间延长 5 秒
武神ノ砦延长 +10	武神ノ砦的持续时间延长 10 秒
武神ノ砦增加 +1	武神ノ砦的使用次数 +1

技能名称	效果
武神ノ砦增加 +2	武神ノ砦的使用次数 +2
武神ノ砦增加 +3	武神ノ砦的使用次数 +3
吸生短缩	吸生的使用间隔缩短
吸生强化・刚体	吸生时附带“刚体”效果
吸生强化・加速	使用吸生时命中敌人，魂振技能的使用间隔缩短
吸生强化・灵力	使用吸生时武器槽增加量提升
吸生强化・吸气	吸生时可吸收气力
吸生强化・增幅	吸生时能吸收更多体力
吸生延长 +5	吸生的持续时间延长 5 秒
吸生延长 +10	吸生的持续时间延长 10 秒
吸生增加 +1	吸生的使用次数 +1
吸生增加 +2	吸生的使用次数 +2
吸生增加 +3	吸生的使用次数 +3
缩地短缩	缩地的使用间隔缩短
缩地强化・反转	缩地往反方向瞬移
缩地强化・飞翔	缩地的移动距离提升
缩地强化・快气	使用缩地时回复气力
缩地强化・一闪	使用缩地时发动攻击必定会心一击
缩地强化・转移	如果自己设置了“祓殿”，使用缩地时瞬移到“祓殿”的位置
缩地增加 +5	缩地的使用次数 +5
缩地增加 +10	缩地的使用次数 +10
缩地增加 +15	缩地的使用次数 +15
天岩户短缩	天岩户的使用间隔缩短
天岩户强化・连动	使用天岩户时附带“坚甲”和“挑发”的效果
天岩户强化・千切延	使用天岩户时用鬼千切命中敌人后延长效果时间
天岩户强化・威压	使用天岩户时附近的敌人会胆怯
天岩户强化・重力	使用天岩户时容易推动敌人
天岩户延长 +10	天岩户的持续时间延长 10 秒
天岩户增加 +1	天岩户的使用次数 +1
挑发短缩	挑发的使用间隔缩短
挑发强化・慈爱	使用挑发时徐徐回复体力
挑发强化・加护	使用挑发时防御槽自动回复
挑发强化・坚守	挑发附带“防御力上升”的效果
挑发强化・俊足	使用挑发时移动速度提升
挑发强化・追击	使用挑发时，攻击会消耗防御槽并造成固定伤害
挑发延长 +5	挑发的持续时间延长 5 秒
挑发延长 +10	挑发的持续时间延长 10 秒
挑发增加 +1	挑发的使用次数 +1
挑发增加 +2	挑发的使用次数 +2
挑发增加 +3	挑发的使用次数 +3
攻特化・增幅	使用“攻”风格的御魂时，进入魂振状态时气力回复速度更快
防特化・刚体	使用“防”风格的御魂时，魂振时附带“刚体”效果
防特化・集中	使用“防”风格的御魂时，魂振时防御槽回复速度提升
防特化・加护	使用“防”风格的御魂时，防御槽自动回复
防特化・抗体	使用“防”风格的御魂时，魂振时不会中异常状态
防特化・突破	使用“防”风格的御魂时，防御槽最大值提升
防特化・异彩	使用“防”风格的御魂时，魂振时容易吸引敌人的注意
迅特化・轻减	使用“迅”风格的御魂时，气力消耗更少
愈特化・激励	使用“愈”风格的御魂时，攻击同伴时回复同伴的气力
愈特化・加速	使用“愈”风格的御魂时，攻击同伴时同伴的魂振技能使用间隔缩短
魂特化・刚体	使用“魂”风格的御魂时，魂振时附带“刚体”效果
魂特化・集中	使用“魂”风格的御魂时，魂槽蓄积速度提升
魂特化・继续	使用“魂”风格的御魂时，魂槽不会归零
魂特化・净化	使用“魂”风格的御魂时，鬼祓成功后魂槽自动蓄满
魂特化・全灵	使用“魂”风格的御魂时，魂振效果提升
隐特化・急袭	使用的御魂为“隐”风格时，背后攻击容易打出会心一击
隐特化・灵力	背后攻击时武器槽增加量提升
隐特化・隐密	使用“隐”风格的御魂时，鬼祓时不容易吸引敌人的注意
空特化・加速	使用“空”风格的御魂时，鬼祓时魂振技能使用间隔缩短的效果提升
空特化・净化	使用“空”风格的御魂时，鬼祓成功后魂振技能使用间隔缩短
赌特化・おみくじ	使用“赌”风格的御魂时，鬼祓成功后容易回复“おみくじ”的使用次数
赌特化・幸魂	使用“赌”风格的御魂时，鬼祓成功后容易回复“幸魂”的使用次数
赌特化・运否天赋	使用“赌”风格的御魂时，鬼祓成功后容易回复“运否天赋”的使用次数
赌特化・治愈	使用“赌”风格的御魂时，鬼祓成功后容易回复“治愈”的使用次数
攻击力上升【小】	攻击力小幅提升
攻击力上升【中】	攻击力中幅提升
攻击力上升【大】	攻击力大幅提升
攻击力上升【特】	攻击力超大幅度提升
防御力上升【大】	防御力大幅提升
防御力上升【特】	防御力超大幅度提升
防御力上升【小】	防御力小幅提升
防御力上升【中】	防御力中幅提升
状态异常强化【小】	异常状态攻击力小幅提升
状态异常强化【中】	异常状态攻击力中幅提升
状态异常强化【大】	异常状态攻击力大幅提升
状态异常强化【特】	异常状态攻击力超大幅度提升
回复力强化【小】	受到伤害时实际损血减少，红血部分变多
回复力强化【大】	受到伤害时实际损血大量减少，红血部分变多
回复速度上升【小】	体力的红血部分回复速度小幅提升

技能名称	效果
回复速度上升【大】	体力的红血部分回复速度大幅提升
异彩【小】	较容易吸引敌人的注意
异彩【大】	很容易吸引敌人的注意
心技体【小】	攻击力、防御力和体力小幅提升
心技体【大】	攻击力、防御力和体力大幅提升
会心力上升【小】	会心率小幅提升
会心力上升【中】	会心率中幅提升
会心力上升【大】	会心率大幅提升
会心力上升【特】	会心力超大幅度提升
气力回复上升【小】	气力回复速度小幅提升
气力回复上升【中】	气力回复速度中幅提升
气力回复上升【大】	气力回复速度大幅提升
气力上升【小】	气力小幅提升
气力上升【中】	气力中幅提升
气力上升【大】	气力大幅提升
气力上升【特】	气力超大幅度提升
忍び足【小】	较不容易成为敌人的攻击目标
忍び足【大】	不容易成为敌人的攻击目标
属性防御上升【中】	五大属性防御力中幅提升
属性防御上升【大】	五大属性防御力大幅提升
属性攻击上升【小】	五大属性攻击力小幅提升
属性攻击上升【中】	五大属性攻击力中幅提升
属性攻击上升【大】	五大属性攻击力大幅提升
属性攻击上升【特】	五大属性攻击力超大幅度提升
体力上升【小】	体力小幅提升
体力上升【中】	体力中幅提升
体力上升【大】	体力大幅提升
体力上升【特】	体力超大幅度提升
睡眠无效	不会陷入睡眠状态
破铠无效	不会陷入破铠状态
气绝无效	不会陷入气绝状态
炎上无效	不会陷入炎上状态
毒无效	不会陷入毒状态
冻结无效	不会陷入冻结状态
封印无效	不会陷入封印状态
新进气锐	跑动攻击命中敌人时回复气力
铁壁	体力最大时受到的伤害减少
一闪	会心一击造成的伤害提升
一阵ノ风	“疾驱”的移动速度提升
闪热ノ拳	赤热打击更容易使敌人的部位赤热化
印结びの秘诀	瞬迅印时会心力提升
英灵の激励	发生会心一击时，魂振技能的使用间隔缩短
英灵の加护	使用魂振技能时，较低几率不耗费使用次数
千烈拳	百烈拳的攻击速度提升
强运	一定几率受到的伤害无效化
全身全灵	攻击力大幅提升、气力回复速度低下
魂锁	在进行攻击时也能使用魂阵的技能
俊足	移动速度提升
技巧派回避	回避的无敌时间变长
坚忍不拔	在防御架构时受到的伤害和消耗的气力降低
健脚回避	回避的移动距离增加
精神统一	蓄力攻击的蓄力时间缩短
警戒态势	濒死时受到的伤害减少
救援上手	救援同伴时，同伴体力回复量提升
炼刃	残心时更容易出现深的刀伤
猛进闪	跑动攻击时必定会心一击
快眠	被救援时体力回复量提升
冷静沉着	防御力大幅提升，移动速度下降
名うての祓い师	鬼祓时一定几率获得两个素材
逆鳞	濒死时会心率提升
ハク收集家	获得金钱量提升
白刃の闪き	会心一击时武器槽增加量提升
背水の阵	濒死时伤害提升
不挠不屈	濒死时，给与的伤害增加，受到的伤害减少
不退转	撤退速度减慢
残心の达人	残心解放时对敌人造成的伤害提升
大和魂	体力较多时，不会被一击毙命
斗志	发生会心一击时回复气力
再始动	使用魂振技能时较低概率出现技能瞬间冷却的情况
断夺・气	部位破坏成功时回复气力
断夺・生	部位破坏成功时回复体力
翻る刃	翻身斩的无敌时间变长
反击ノ要塞	枪衾造成的伤害提升
祓力上升	鬼祓的效果提升
广域捕捉	咒矢的捕捉范围扩大
鬼千切ノ极意	开始战斗时武器槽为半满状态
鬼千切初段	武器槽增加量小幅提升
鬼千切皆传	武器槽增加量提升
回天ノ贵公子	使用回天时气力消耗降低
意气轩昂	气力最大时给与的伤害增加

全御魂收集方法

攻

名称	所属领域	等级	出处	推荐任务
平将门	雅	下位 必定获得	タケイクサ	3章：冰炎の战鬼
源赖光	雅	下位 必定获得	ガキ	1章：初阵
渡边纲	雅	下位 必定获得	首次完成以下任务并结束富岳相关剧情后获得	4章：风来坊の镇魂歌
平教经	武	下位	ヌエ・黄泉	2章：疾风の狩人
德川吉宗	安	下位	ダイマエン	4章：风来坊の镇魂歌
木曽义仲	武	下位	ゴウエンマ	4章：狱炎の决战
弁庆	武	下位	ゴウエンマ	4章：狱炎の决战
お市	战	下位	トコヨノオウ	5章：オオマガドキ
楠木正成	武	下位	クエヤマ	5章：巨树を食らう巨鬼
中野竹子	乱	下位	クナトサエ	5章：影が信ずるもの
巴御前	武	上位	オニビ・胧	6章：海鸣响き、战鬼来たる
伊达政宗	战	上位	マガツイクサ	6章：祸々しき战鬼
坂本乙女	乱	上位	ツチカヅキ	7章：大雪崩
野见宿祢	古	上位	オカミヌシ	7章：古都の大瀑布
远山金四郎	安	上位	マフウ・黄泉	7章：鬼鸟讨伐ノ任
柳生宗矩	安	上位	インカルラ	7章：鬼鸟讨伐ノ任
近藤勇	乱	上位	クナトサエ	7章：坚牢なる盾
ヤマトタケル	古	上位	マフチ	7章：千"鬼"万来
宫本武藏	战	上位	ゴウエンマ	7章：讨鬼传
真田幸村	战	上位	アメノカガトリ	7章：旋风、吹き荒れり
坂上田村麻吕	雅	上位	ダイマエン	7章：雅に飞来する大天狗
冲田总司	乱	上位	ホムラカヅキ	7章：焰の冲击
上杉谦信	战	上位	クエヤマ	进行度6：速攻任务：巨鬼崩し!
柳生十兵卫	安	上位	ダイマエン	进行度7：速攻任务：大鸟落とし!
スサノオ	古	上位	クエヤマ	进行度8：巨鬼との决斗
源为朝	武	上位	ゴウエンマ	进行度8：速攻任务：赤鬼碎き!
山冈铁舟	乱	上位	トコヨノオウ	进行度9：最狂ノ王、再び
浦岛太郎	古	下位 必定获得	首次完成以下任务并结束初穗相关剧情后获得	4章：泡沫梦幻
梶原景时	武	下位	ミフチ	3章：对なす鬼蜘蛛
柿本人麻吕	古	下位	ツチカヅキ	4章：砂漠を泳ぐ潜鬼
シャクシャイン	安	下位	アマキリ	4章：天翔ける刃
丰臣秀吉	战	下位	ヒノマガトリ	4章：战に飞来せし凶鸟
最澄	雅	下位	アマキリ	5章：结界を破れ—其ノ贰—
千叶さな子	乱	下位	クナトサエ	5章：影が信ずるもの
桃太郎	武	上位 预约特典之一	オンモラキ・黄泉	6章：武者龟讨伐
冈田以藏	乱	上位	オニビ・胧	7章：坚牢なる盾
紫式部	雅	上位	カガチメ	6章：风薰る蛇姬
小野小町	雅	上位	ミズチメ	6章：湖面の水蛇
佐々木小次郎	战	上位	マガツイクサ	6章：祸々しき战鬼
斋藤一	乱	上位	ツチカヅキ	7章：大雪崩
大石内藏助	安	上位	アメノカガトリ	7章：鬼鸟讨伐ノ任
イザナギ	古	上位	アマキリ	7章：千"鬼"万来
风魔小太郎	战	上位	トコヨノオオキミ	进行度10：真なる王、觉醒めり
源义经	武	上位	ダイテンマ	进行度8：苍天の"鬼"
服部半藏	战	上位	ヤトノヌシ	进行度8：矛と盾の猛将

防

名称	所属领域	等级	出处	推荐任务
鬼一法眼	武	下位 必定获得	首次完成以下任务并结束樱花相关剧情后获得	5章：樱、散りゆく觉悟
冢原卜传	战	下位	ワイラ・黄泉	2章：赤镰の处刑者
太安万侣	雅	下位	ヌエ・黄泉	2章：防卫ノ任—雅—
かぐや姬	雅	下位	マフチ	4章：白蜘蛛强袭
葛饰北斋	安	下位	クエヤマ	4章：防卫ノ任—安—
德川家康	安	下位	ダイマエン	4章：风来坊の镇魂歌
おりょう	乱	下位	ミフチ	4章：双对の鬼蜘蛛
高桥泥舟	乱	下位	マフウ・黄泉	4章：速攻任务：恶天狗扫讨
新田义贞	武	下位	ゴウエンマ	4章：狱炎の决战
畠山重忠	武	下位	ゴウエンマ	4章：狱炎の决战
阿倍比罗夫	古	下位	タケイクサ	5章：古都を荒らす战鬼
由井正雪	安	下位	アメノカガトリ	5章：结界を破れ—其ノ壹—
土方岁二	乱	下位	クナトサエ	5章：影が信ずるもの
イズモタケル	古	下位	アマキリ	5章：灾祸の足音—其ノ贰—
北条早云	战	上位	オニビ・胧	进行度8：狱炎からの挑战
直江兼续	战	上位	カゼキリ	6章：双岚
源赖朝	武	上位	アマキリ	6章：天に舞う、刹那の光刃
足利尊氏	武	上位	クエヤマ	6章：我、欲するは战士の血肉
アテルイ	雅	上位	ミフチ	6章：雅な蜘蛛の舞
坂田金时	雅	上位	インカルラ	7章：破灭の黑雨
中大兄皇子	古	上位	ヤトノヌシ	7章：锐利なる矛
物部守屋	古	上位	ヤトノヌシ	7章：锐利なる矛
本多忠胜	战	上位	アメノカガトリ	7章：旋风、吹き荒れり
西乡隆盛	乱	上位	ホムラカヅキ	7章：焰の冲击
雷电为右ェ门	安	上位	クエヤマ	进行度10："鬼"迎击ノ任—安—
后藤又兵卫	战	上位	トコヨノオウ	进行度9：速攻任务：下克上!

退

名称	所属领域	等级	出处	推荐任务
平清盛	武	下位 必定获得	カゼキリ	2章：疾风の狩人
足利义满	武	下位	オニビ・胧	3章：对なす鬼蜘蛛
猿飞佐助	战	下位	オニビ・胧	3章：战を走りぬける风
源博雅	雅	下位	オニビ・胧	4章：白蜘蛛强袭
オトタチバナヒメ	古	下位	オニビ・胧	5章：砂岚
高杉晋作	乱	下位	ノヅチ・胧	5章：灾祸の足音—其ノ四—
鼠小僧	安	下位	オニビ・胧	进行度3：暗夜の鹳退治

愈

名称	所属领域	等级	出处	推荐任务
绪方洪庵	乱	下位 必定获得	首次完成以下任务并结束那木相关剧情后获得	3章：雪原を泳ぐ潜鬼
まつ	战	下位	ミフチ	2章：进攻ノ任—战—
常盘御前	武	下位	オンモラキ・黄泉	2章：盛衰の回廊
清少纳言	雅	下位	クエヤマ	3章：雅を食い荒らす巨鬼
天草四郎	安	下位	ヒノマガトリ	3章：灾いの红翼
道镜	雅	下位	マフチ	4章：白蜘蛛强袭
千姬	安	下位	ダイマエン	4章：风来坊の镇魂歌
お登势	乱	下位	マフチ	4章：双对の鬼蜘蛛
太田道灌	战	下位	ワダツミ	5章：恶食の巨鬼
天海	安	下位	ミズチメ	5章：结界を破れ—其ノ参—
二宫尊德	安	下位	アメノカガトリ	5章：结界を破れ—其ノ壹—
壹与	古	下位	ヤトノヌシ	5章：樱、散りゆく觉悟
大久保利通	乱	下位	ホムラカヅキ	5章：灾祸の足音—其ノ四—
细川ガラシャ	战	下位	マガツイクサ	进行度5：祸々しき战鬼
千利休	战	上位	ノヅチ・胧	6章：祸々しき战鬼
徐福	古	上位	オニビ・胧	7章：锐利なる矛
葛の叶	雅	上位	オニビ・胧	进行度6：速攻任务：蜘蛛退治!
舜天	武	上位	マフチ	6章：单独任务：蜘蛛りのち晴れ
玉藻前	武	上位	マフチ	6章：单独任务：蜘蛛りのち晴れ
运庆	武	上位	インカルラ	7章：インカルラ搜索ノ任
光源氏	雅	上位	ダイマエン	7章：雅に飞来する大天狗
衣通姬	古	上位	ミズチメ	进行度7：速攻任务：蛇退治!
ツクヨミ	古	上位	ツチカヅキ	进行度9：激震
笃姬	乱	上位	トコヨノオウ	进行度9：最狂ノ王、再び

魂

名称	所属领域	等级	出处	推荐任务
安倍晴明	雅	下位 必定获得	ミフチ	1章：ミフチを讨て!
狩野永德	战	下位	ノヅチ・胧	3章：战を走りぬける风
出云阿国	战	下位 必定获得	首次完成以下任务并结束息吹相关剧情后获得	4章：伊达男の再起
蝉丸	雅	下位	カゼキリ	3章：一闪の风、来たり
杂贺孙市	战	下位	カゼキリ	3章：战を走りぬける风
额田王	古	下位	ミズチメ	4章：泡沫梦幻
榎本武扬	乱	下位	マフチ	4章：双对の鬼蜘蛛
本愿寺显如	战	下位	ワダツミ	5章：恶食の巨鬼
春日局	安	下位	ミズチメ	5章：结界を破れ—其ノ参—
纪贯之	雅	下位	アマキリ	5章：结界を破れ—其ノ贰—
桂昌院	安	下位	アメノカガトリ	5章：结界を破れ—其ノ壹—
刀自古郎女	古	下位	ヤトノヌシ	5章：樱、散りゆく觉悟
武内宿祢	古	下位	カゼキリ	5章：灾祸の足音—其ノ贰—
茶々	战	下位	マガツイクサ	进行度5：祸々しき战鬼
新岛八重	乱	上位 预约特典之一	マフウ・黄泉	7章：恶天狗讨伐
西行	雅	上位	ノヅチ・胧	6章：雅な蜘蛛の舞
东洲斋写乐	安	上位	ノヅチ・胧	7章：鬼鸟讨伐ノ任
世阿弥	武	上位	ワダツミ	6章：八重波
静御前	武	上位	アマキリ	6章：天に舞う、刹那の光刃
お岩	安	上位	インカルラ	7章：鬼鸟讨伐ノ任
ヤマトヒメ	古	上位	ミズチメ	7章：砂漠に住む虾蟆
大冈越前	安	上位	ヒノマガトリ	7章：凶鸟再临
平敦盛	武	上位	カゼキリ	进行度6：速攻任务：虎狩り!
那须与一	武	上位	ダイマエン	进行度8：大天狗の果たし状
久坂玄瑞	乱	上位	トコヨノオウ	进行度9：最狂ノ王、再び

隐

名称	所属领域	等级	出处	推荐任务
武田信玄	战	下位 必定获得	クエヤマ	2章：囮作战—其ノ参—
儿雷也	安	下位 必定获得	首次完成以下任务并结束速鸟相关剧情后获得	5章：影が信ずるもの
足利义政	武	下位	ノヅチ・朧	3章：対なす鬼蜘蛛
芦屋道满	雅	下位	ノヅチ・朧	4章：白蜘蛛强袭
平贺源内	安	下位	ノヅチ・朧	进行度3：暗夜の鹪退治
田中久重	乱	下位	オニビ・朧	进行度3：恶天狗讨伐
苏我马子	古	下位	ノヅチ・朧	进行度5：风と天の虎
山上忆良	雅	下位	タケイクサ	3章：冰炎の战鬼
吉野太夫	安	下位	ガキ・黄泉	3章：灾いの红翼
苏我入鹿	古	下位	クエヤマ	4章：砂尘吹き荒れ、巨鬼出づる
斋藤道三	战	下位	トコヨノオウ	5章：オオマガドキ
浓姬	战	下位	トコヨノオウ	5章：オオマガドキ
井伊直弼	乱	下位	ヒノマガトリ	5章：乱に舞い降りる凶鸟
圣德太子	古	下位	ヤトノヌシ	5章：樱、散りゆく觉悟
吉田松阴	乱	下位	ホムラカヅキ	5章：灾祸の足音—其ノ四—
松尾芭蕉	安	上位	オニビ・朧	7章：鬼鸟讨伐ノ任
德川庆喜	乱	上位	ノヅチ・朧	7章：坚牢なる盾
贺茂忠行	雅	上位	マガツイクサ	6章：マガツイクサ搜索ノ任
藤原秀乡	雅	上位	マフチ	6章：マフチを讨て！
北条时宗	武	上位	タケイクサ	6章：海鸣响き、战鬼来たる
泷夜叉姬	雅	上位	ミフチ	6章：雅な蜘蛛の舞
雪舟	武	上位	インカルラ	7章：インカルラ搜索ノ任
イザナミ	古	上位	ホムラカヅキ	7章：千“鬼”万来
鸭长明	武	上位	カゼキリ	进行度6：速攻任务：虎狩り！
毛利元就	战	上位	クエヤマ	进行度6：速攻任务：巨鬼崩し！
肉户梅轩	战	上位	オカミヌシ	进行度9：恶鬼苦斗

空

名称	所属领域	等级	出处	推荐任务
新井白石	安	下位	ヌエ・黄泉	3章：结界なき战い
卑弥呼	古	下位	ミズチメ	4章：泡沫梦幻
ねね	战	下位	ヒノマガトリ	4章：战に飞来せし凶鸟
织田信长	战	下位	トコヨノオウ	5章：オオマガドキ
山本勘助	战	下位	ワダツミ	5章：恶食の巨鬼
中冈慎太郎	乱	下位	ヒノマガトリ	5章：乱に舞い降りる凶鸟
胜海舟	乱	下位	クナトサエ	5章：影が信ずるもの
ジョン万次郎	乱	下位	ホムラカヅキ	5章：灾祸の足音—其ノ四—
德川家光	安	下位	カゼキリ	进行度4：防卫ノ任—安—
北条政子	武	上位	ノヅチ・朧	6章：海鸣响き、战鬼来たる
中臣镰足	古	上位	ノヅチ・朧	7章：锐利なる矛
菅原道真	雅	上位	マフチ	6章：マフチを讨て！
一休	武	上位	ワダツミ	6章：八重波
上泉信纲	战	上位	ワイラ・黄泉	6章：赤镰の处刑者
藤原道长	雅	上位	カガチメ	6章：风薰る蛇姬
吉田兼好	武	上位	タケイクサ	6章：海鸣响き、战鬼来たる
空海	雅	上位	ミズチメ	6章：湖面の水蛇
水户光国	安	上位	ヒノマガトリ	7章：暗夜の鹪退治
伏姬	安	上位	アメノカガトリ	7章：鬼鸟讨伐ノ任
宝藏院胤荣	战	上位	クナトサエ	7章：讨鬼传
铃鹿御前	雅	上位	タケイクサ	7章：雅、灰烬と化す
千叶周作	乱	上位	ミフチ	进行度10：残鬼扫讨ノ任—乱—
源赖政	武	上位	ヨミトサエ	进行度8：ヨミトサエ搜索ノ任
アマテラス	古	上位	タケイクサ	进行度9：八つの刚腕
役小角	古	不定	神木之主成长到最大时获得	无

赌

名称	所属领域	等级	出处	推荐任务
坂本龙马	乱	下位 必定获得	ツチカヅキ	3章：雪原を泳ぐ潜鬼
藤原纯友	雅	下位	マフチ	4章：白蜘蛛强袭
大黑屋光太夫	安	下位	ダイマエン	4章：风来坊の镇魂歌
桂小五郎	乱	下位	マフチ	4章：双对の鬼蜘蛛
佐々木导誉	武	下位	ゴウエンマ	4章：狱炎の决战
明智光秀	战	下位	トコヨノオウ	5章：オオマガドキ
石田三成	战	下位	ワダツミ	5章：恶食の巨鬼
笠森お仙	安	下位	ミズチメ	5章：结界を破れ—其ノ参—
监真	雅	下位	アマキリ	5章：结界を破れ—其ノ贰—
国定忠治	安	下位	アメノカガトリ	5章：结界を破れ—其ノ壹—
小野妹子	古	下位	ヤトノヌシ	5章：樱、散りゆく觉悟
クマソタケル	古	下位	アマキリ	5章：灾祸の足音—其ノ贰—
岩崎弥太郎	乱	下位	ホムラカヅキ	5章：灾祸の足音—其ノ四—
石川五右卫门	战	下位	ヌエ・黄泉	进行度3：进攻ノ任—战—
一寸法师	武	上位 预约特典之一	オンモラキ・黄泉	6章：武者龟讨伐

名称	所属领域	等级	出处	推荐任务
和泉式部	雅	上位	マガツイクサ	6章：マガツイクサ搜索ノ任
前田庆次	战	上位	カゼキリ	6章：双岚
日野富子	武	上位	クエヤマ	6章：我、欲するは战士の血肉
江	安	上位	ヌエ・黄泉	7章：暗夜の鹪退治
阿野廉子	武	上位	ガキ・黄泉	7章：单独任务：一鬼当千
犬上御田锹	古	上位	オカミヌシ	7章：古都の大瀑布
清水次郎长	乱	上位	クナトサエ	7章：坚牢なる盾

两个御魂发动的组合技能

技能名称	御魂组合	技能效果
主从の绊	中大兄皇子［古］+阿倍比罗夫［古］	会心力小幅提升
	源赖光［雅］+藤原道长［雅］	
	平清盛［武］+源赖政［武］	
	源赖朝［武］+畠山重忠［武］	
	源义经［武］+弁庆［武］	
	武田信玄［战］+山本勘助［战］	
	丰臣秀吉［战］+千利休［战］	
	丰臣秀吉［战］+石田三成［战］	
	织田信长［战］+明智光秀［战］	
	织田信长［战］+丰臣秀吉［战］	
	真田幸村［战］+猿飞佐助［战］	
	德川家光［安］+柳生宗矩［安］	
	德川吉宗［安］+大冈越前［安］	
	德川家康［安］+本多忠胜［战］	
	德川家康［安］+天海［安］	
	德川家康［安］+服部半藏［战］	
友情の绊	圣德太子［古］+苏我马子［古］	气力最大值小幅提升
	空海［雅］+最澄［雅］	
	足利尊氏［武］+佐々木导誉［武］	
	楠木正成［武］+新田义贞［武］	
	直江兼续［战］+石田三成［战］	
	直江兼续［战］+前田庆次［战］	
	まつ［战］+ねね［战］	
	真田幸村［战］+后藤又兵卫［战］	
	坂本龙马［乱］+お登势［乱］	
	坂本龙马［乱］+中冈慎太郎［乱］	
	清水次郎长［乱］+山冈铁舟［乱］	
	胜海舟［乱］+西乡隆盛［乱］	
血缘の绊	ヤマトタケル［古］+ヤマトヒメ［古］	体力的红血部分回复速度小幅提升
	苏我马子［古］+苏我入鹿［古］	
	安倍晴明［雅］+葛の叶［雅］	
	中臣镰足［古］+藤原道长［雅］	
	平将门［雅］+泷夜叉姬［雅］	
	北条政子［武］+北条时宗［武］	
	源义经［武］+常盘御前［武］	
	织田信长［战］+お市［战］	
	明智光秀［战］+细川ガラシャ［战］	
	斋藤道三［战］+浓姬［战］	
	柳生十兵卫［安］+柳生宗矩［安］	
	江［安］+德川家光［安］	
	千姬［安］+江［安］	
	坂本龙马［乱］+坂本乙女［乱］	
	千叶周作［乱］+千叶さな子［乱］	
好敌手	苏我马子［古］+物部守屋［古］	攻击力小幅提升
	ヤマトタケル［古］+クマソタケル［古］	
	ヤマトタケル［古］+イズモタケル［古］	
	平将门［雅］+藤原秀乡［雅］	
	安倍晴明［雅］+芦屋道满［雅］	
	坂上田村麻吕［雅］+アテルイ［雅］	
	足利尊氏［武］+楠木正成［武］	
	畠山重忠［武］+梶原景时［武］	
	源义经［武］+源赖朝［武］	
	源义经［武］+平教经［武］	
	武田信玄［战］+上杉谦信［战］	
	宫本武藏［战］+佐々木小次郎［战］	
	宫本武藏［战］+肉户梅轩［战］	
	真田幸村［战］+德川家康［安］	
	织田信长［战］+杂贺孙市［战］	
	织田信长［战］+本愿寺显如［战］	
	石田三成［战］+德川家康［安］	

技能名称	御魂组合	技能效果
夫妇の绊	イザナギ[古]+イザナミ[古]	体力最大值小幅提升
	圣德太子[古]+刀自古郎女[古]	
	ヤマトタケル[古]+オトタチバナヒメ[古]	
	坂上田村麻吕[雅]+铃鹿御前[雅]	
	源赖朝[武]+北条政子[武]	
	木曾义仲[武]+巴御前[武]	
	源义经[武]+静御前[武]	
	足利义政[武]+日野富子[武]	
	丰臣秀吉[战]+茶々[战]	
	丰臣秀吉[战]+ねね[战]	
	织田信长[战]+浓姬[战]	
	德川家光[安]+桂昌院[安]	
	坂本龙马[乱]+おりょう[乱]	
师弟の绊	安倍晴明[雅]+贺茂忠行[雅]	五大属性攻击力小幅提升
	源义经[武]+鬼一法眼[武]	
	榎本武扬[乱]+ジョン万次郎[乱]	
源氏物语	光源氏[雅]+紫式部[雅]	攻击力小幅提升
妖女	泷夜叉姬[雅]+玉藻前[武]	体力的红血部分回复速度小幅提升
雅乐の调べ	蝉丸[雅]+源博雅[雅]	气力最大值小幅提升
新选组组长	冲田总司[乱]+斋藤一[乱]	武器槽增加量小幅提升
侠客	国定忠治[安]+清水次郎长[乱]	武器槽增加量小幅提升
舞台役者	世阿弥[武]+出云阿国[战]	气力回复速度小幅提升
五棱郭	土方岁三[乱]+榎本武扬[乱]	防御力小幅提升
倭国の女王	卑弥呼[古]+壹与[古]	五大属性防御力小幅提升
始ぬと終わり	德川家康[安]+德川庆喜[乱]	防御力小幅提升
遣隋使	小野妹子[古]+犬上御田锹[古]	体力的红血部分回复速度小幅提升
祈り捧げる者	细川ガラシャ[战]+天草四郎[安]	治愈的使用次数+1
南总里见八犬传	役小角[古]+伏姬[安]	气力最大值小幅提升
名奉行	大冈越前[安]+远山金四郎[安]	攻击力小幅提升
历史书	太安万侣[雅]+新井白石[安]	会心力小幅提升
金阁银阁	足利义政[武]+足利义满[武]	获得金钱量小幅提升
街の人气者	笠森お仙[安]+吉野太夫[安]	较容易吸引敌人的注意
江户城	太田道灌[战]+德川家康[安]	防御力小幅提升
会津の女	新岛八重[乱]+中野竹子[乱]	体力的红血部分回复速度小幅提升
海援队	坂本龙马[乱]+岩崎弥太郎[乱]	气力最大值小幅提升
海を渡つて	大黑屋光太夫[安]+ジョン万次郎[乱]	气力最大值小幅提升
弓の道	那须与一[武]+源为朝[武]	印矢爆发时回复气力
浮世绘	东洲斋写乐[安]+葛饰北斋[安]	攻击力小幅提升
发明家	平贺源内[安]+田中久重[乱]	气力最大值小幅提升
敦盛	平敦盛[武]+织田信长[战]	会心力小幅提升
渡来人	徐福[古]+鉴真[雅]	攻击力小幅提升
盗贼の道	石川五右卫门[战]+鼠小僧[安]	气力最大值小幅提升
大相扑	野见宿祢[古]+雷电为右エ门[安]	攻击力小幅提升
创业者	岩崎弥太郎[乱]+田中久重[乱]	获得金钱量小幅提升
不思议な出生	かぐや姬[雅]+桃太郎[武]	防御力小幅提升
北の大地	アテルイ[雅]+シャクシャイン[安]	攻击力小幅提升
安土桃山文化	出云阿国[战]+狩野永德[战]	攻击力小幅提升
とんち胜负	足利义满[武]+一休[武]	气力最大值小幅提升
ご长寿	武内宿弥[古]+徐福[古]	体力最大值小幅提升

三个御魂发动的组合技能

技能名称	御魂组合	技能效果
三つ揃い「古」	任意三个"古"领域的御魂	不会陷入气绝状态
三つ揃い「雅」	任意三个"雅"领域的御魂	不会陷入毒状态
三つ揃い「武」	任意三个"武"领域的御魂	不会陷入睡眠状态
三つ揃い「战」	任意三个"战"领域的御魂	不会陷入炎上状态
三つ揃い「安」	任意三个"安"领域的御魂	不会陷入封印状态
三つ揃い「乱」	任意三个"乱"领域的御魂	不会陷入冻结状态
三つ揃い「攻」	任意三个"攻"风格的御魂	攻击力小幅提升
三つ揃い「防」	任意三个"防"风格的御魂	防御力小幅提升
三つ揃い「迅」	任意三个"迅"风格的御魂	气力最大值小幅提升
三つ揃い「愈」	任意三个"愈"风格的御魂	体力最大值小幅提升
三つ揃い「魂」	任意三个"魂"风格的御魂	五大属性攻击力小幅提升
三つ揃い「隐」	任意三个"隐"风格的御魂	异常状态攻击力小幅提升
三つ揃い「空」	任意三个"空"风格的御魂	移动速度小幅提升
三つ揃い「赌」	任意三个"赌"风格的御魂	会心力小幅提升
战国の三英杰	织田信长[战]+丰臣秀吉[战]+德川家康[安]	攻击力、防御力、体力最大值小幅提升
私塾创设	由井正雪[安]+吉田松阴[乱]+緒方洪庵[乱]	气力最大值提升
漂白の旅	西行[雅]+雪舟[武]+松尾芭蕉[安]	气力最大值上升
污名返上	道镜[雅]+平将门[雅]+足利尊氏[武]	撤退速度减慢
枪の道	后藤又兵卫[战]+宝藏院胤荣[战]+高桥泥舟[乱]	枪衾造成的伤害提升
剑の道	宫本武藏[战]+冢原卜传[战]+上泉信纲[战]	残心解放时对敌人造成的伤害提升

技能名称	御魂组合	技能效果
豪杰	弁庆[武]+源为朝[武]+本多忠胜[战]	攻击力提升
大奥	春日局[安]+桂昌院[安]+笃姬[乱]	治愈的使用次数+1
忍びの道	猿飞佐助[战]+服部半藏[战]+风魔小太郎[战]	空蝉的使用次数+2
出家歌人	西行[雅]+鸭长明[武]+吉田兼好[武]	救援同伴时，同伴体力回复量提升
万叶歌人	额田王[古]+柿本人麻吕[古]+山上忆良[雅]	救援同伴时，同伴体力回复量提升
成り上がり	毛利元就[战]+斋藤道三[战]+北条早云[战]	获得金钱量提升
绝世の美女	衣通姬[古]+小野小町[雅]+お市[战]	治愈的使用次数+1
无念	菅原道真[雅]+平将门[雅]+お岩[安]	被救援时体力回复量提升
三大遗训	伊达政宗[战]+德川家康[安]+水户光国[安]	鬼祓的效果提升
三大随笔	清少纳言[雅]+鸭长明[武]+吉田兼好[武]	鬼祓的效果提升
雅なる女流文学	紫式部[雅]+清少纳言[雅]+和泉式部[雅]	撤退速度减慢
三十六歌仙	柿本人麻吕[古]+小野小町[雅]+纪贯之[雅]	救援同伴时，同伴体力回复量提升
幕府创设	源赖朝[武]+足利尊氏[武]+德川家康[安]	坚甲的使用次数+2
幕末の三舟	胜海舟[乱]+山冈铁舟[乱]+高桥泥舟[乱]	撤退速度减慢
松下村塾	吉田松阴[乱]+高杉晋作[乱]+久坂玄瑞[乱]	防御力提升
维新三杰	西乡隆盛[乱]+桂小五郎[乱]+大久保利通[乱]	攻击力提升
新选组	近藤勇[乱]+土方岁三[乱]+冲田总司[乱]	攻击力、防御力、体力最大值小幅提升
战国の女	お市[战]+茶々[战]+江[安]	体力的红血部分回复速度提升
三贵子	アマテラス[古]+ツクヨミ[古]+スサノオ[古]	攻击力、防御力、体力最大值小幅提升
大化の改新	中大兄皇子[古]+中臣镰足[古]+苏我入鹿[古]	防御力提升
赖光四天王	源赖光[雅]+渡边纲[雅]+坂田金时[雅]	攻击力提升
おとぎ话	浦岛太郎[古]+桃太郎[武]+一寸法师[武]	攻击力、防御力、体力最大值小幅提升

装备技能

技能名称	装备组合	技能效果
常装の备え	モノノフ常装・钵金	防御力微量提升
	モノノフ常装・上衣	
	モノノフ常装・笼手	
	モノノフ常装・下衣	
斋装の备え（防具升级）	モノノフ斋装・钵金	防御力小幅提升
	モノノフ斋装・上衣	
	モノノフ斋装・笼手	
	モノノフ斋装・下衣	
卫士の备え	卫士兜	体力的红血部分回复速度小幅提升
	卫士铠	
	卫士の笼手	
	卫士の胫当	
神宫卫士の备え（防具升级）	神宫卫士の兜	体力的红血部分回复速度提升
	神宫卫士の铠	
	神宫卫士の笼手	
	神宫卫士の胫当	
黑水の备え	黑水乌帽子	水属性防御力小幅提升
	黑水咒衣	
	黑水咒袖	
	黑水	
祭りの备え	ひょっとこ面（男）／おかめ面（女）	气力最大值小幅提升
	お祭り法被・赤	
	法被袖・赤	
	お祭り雪駄・赤	
祭りの备え（防具升级）	ひょっとこ面・福（男）／おかめ面・福（女）	气力最大值小幅提升
	お祭り法被・青（男）／お祭り法被・桃（女）	
	法被袖・青（男）／法被袖・桃（女）	
	お祭り雪駄・青（男）／お祭り雪駄・桃（女）	
苍武の备え	苍武の兜	风属性防御力小幅提升
	苍武の铠	
	苍武の笼手	
	苍武の胫当	
崩山の备え	崩山战兜	地属性防御力小幅提升
	崩山战铠	
	崩山战手	
	崩山战脚	

技能名称	装备组合	技能效果
制式の备え	モノノフ制式・兜 モノノフ制式・胴 モノノフ制式・笼手 モノノフ制式・胫当	体力最大值小幅提升
制式阴の备え（防具升级）	モノノフ制式阴・兜 モノノフ制式阴・胴 モノノフ制式阴・笼手 モノノフ制式阴・胫当	体力最大值小幅提升
制式阳の备え（防具升级）	モノノフ制式阳・兜 モノノフ制式阳・胴 モノノフ制式阳・笼手 モノノフ制式阳・胫当	体力最大值提升
火鸟の备え	火鸟羽兜 火鸟南蛮胴 火鸟翼手甲 火鸟南蛮脚	火属性防御力小幅提升
剑客の备え	剑客の鬼笠 剑客の鬼衣 剑客の鬼笼手 剑客の鬼	地属性和水属性防御力小幅提升
战鬼の备え	战鬼の兜 战鬼の大铠 战鬼の笼手 战鬼の脚具	水属性和火属性防御力小幅提升
特装の备え	モノノフ特装・兜 モノノフ特装・胴 モノノフ特装・笼手 モノノフ特装・脚具	体力和气力最大值小幅提升
特装宵の备え（防具升级）	モノノフ特装宵・兜 モノノフ特装宵・胴 モノノフ特装宵・笼手 モノノフ特装宵・脚具	体力和气力最大值小幅提升
特装晓の备え（防具升级）	モノノフ特装晓・兜 モノノフ特装晓・胴 モノノフ特装晓・笼手 モノノフ特装晓・脚具	体力和气力最大值提升
白山の备え	白山乌帽子 白山绯衣 白山绯袖 白山	地属性防御力提升
水蛇の备え	水镜之咒冠 水比礼之咒铠 水蛇之咒鳞・腕甲 水蛇之咒鳞・脚甲	水属性防御力小幅提升
红武の备え	红武の兜 红武の铠 红武の笼手 红武の胫当	天属性防御力提升
魔缘の备え	魔缘の兜巾 魔缘の结袈裟 魔缘の笼手 魔缘の脚绊	地属性防御力提升
焰魔の备え	焰魔僧头巾 大数珠焰魔胴 焰魔刚腕甲 焰魔刚脚甲	地属性和火属性防御力提升
波涛の备え	波涛战兜 波涛战铠 波涛战手 波涛战脚	水属性防御力提升
岐の备え	岐式军帽 岐式军装 岐式军手 岐式军靴	水属性和风属性防御力提升
夜刀の备え	夜刀の古兜 夜刀の羽衣 夜刀の笼手 夜刀の腰布	风属性和天属性防御力提升
王铠の备え	王铠＜常世＞・兜 王铠＜常世＞・胴 王铠＜常世＞・笼手 王铠＜常世＞・脚具	火属性和天属性防御力提升
辉鸟の备え	辉鸟羽兜 辉鸟南蛮胴 辉鸟翼手 辉鸟南蛮脚	风属性防御力提升
炎地の备え	鬼笠・灼岩 鬼衣・热波 鬼笼手・烧刃 鬼袴・焦土	火属性和地属性防御力提升
风蛇の备え	风雷之咒冠 风比礼之咒铠 风蛇之咒鳞・腕甲 风蛇之咒鳞・脚甲	风属性防御力提升

技能名称	装备组合	技能效果
祸鬼の备え	祸鬼の兜 祸鬼の大铠 祸鬼の笼手 祸鬼の脚具	地属性和风属性防御力提升
迦楼罗の备え	迦楼罗の兜 迦楼罗の水衣 迦楼罗の笼手 迦楼罗の脚绊	水属性防御力提升
淤加美の备え	淤加美の古兜 淤加美の羽衣 淤加美の笼手 淤加美の腰布	水属性和火属性防御力提升
天将の备え	朱雀ノ乌帽子（男）／六合ノ乌帽子（女） 玄武ノ衣（男）／贵人ノ衣（女） 青龙ノ袖（男）／天后ノ袖（女） 白虎ノ袴（男）／大阴ノ袴（女）	水属性和地属性防御力大幅提升
黄泉户の备え	黄泉户式军帽 黄泉户式军装 黄泉户式军手 黄泉户式军靴	火属性和天属性防御力提升
武神の备え（女性专用）	八幡神の兜（男）／比卖神の兜（女） 八幡神の铠（男）／比卖神の铠（女） 八幡神の笼手（男）／比卖神の笼手（女） 八幡神の膝当（男）／比卖神の胫当（女）	风属性和天属性防御力大幅提升
天部の备え	帝释战兜（男）／伎芸战兜（女） 毘沙门战铠（男）／吉祥战铠（女） 摩利支战手（男）／弁财战手（女） 韦驮战脚（男）／神母战脚（女）	地属性和水属性防御力大幅提升
天魔の备え	天魔蓝头巾 白银天魔胴 天魔银腕甲 天魔银脚甲	风属性和天属性防御力提升
御使いの备え	御使いの兜 御使いの铠 御使いの笼手 御使いの脚具	风属性和火属性防御力提升
剑神の备え	剑神の鬼笠 剑神の鬼衣 剑神の鬼笼手 剑神の鬼	地属性防御力超幅提升
天铠の备え	天铠＜ムスヒ＞・兜 天铠＜ムスヒ＞・铠 天铠＜ムスヒ＞・笼手 天铠＜ムスヒ＞・脚具	天属性防御力超幅提升
神铠の备え	神铠＜八百万＞・兜 神铠＜八百万＞・铠 神铠＜八百万＞・笼手 神铠＜八百万＞・脚具	防御力大幅提升
八雷の备え	冥兜・大严灵（男）／冥兜・裂严灵（女） 冥铠・火严灵（男）／冥铠・黑严灵（女） 冥手・土严灵（男）／冥手・若严灵（女） 冥脚具・伏严灵（男）／冥脚・鸣严灵（女）	防御力提升
咒鳞の备え	咒冠・冲津镜（男）／咒冠・边津镜（女） 蛇比礼之咒铠（男）／蜂比礼之咒铠（女） 咒鳞腕・生玉（男）／咒鳞腕・足玉（女） 咒鳞脚・死返（男）／咒鳞脚・道返（女）	水属性和风属性防御力提升
乌神の备え	乌津兜・金毘罗（男）／乌神兜・智明（女） 乌神衣・藏马（男）／乌神衣・饭纲（女） 乌神手・前鬼（男）／乌神手・三鬼（女） 乌神脚・羽黑（男）／乌神脚・爱宕（女）	水属性和地属性防御力提升
阎魔の备え	阎魔の头巾（男）／夜摩の头巾（女） 阎魔の铠（男）／夜摩の铠（女） 阎魔の笼手（男）／夜摩の笼手（女） 阎魔の脚具（男）／夜摩の脚具（女）	火属性和天属性防御力提升
大王铠の备え	大王铠＜异世＞・兜 大王铠＜异世＞・胴 大王铠＜异世＞・笼手 大王铠＜异世＞・脚具	风属性和天属性防御力提升
护世の备え	军帽・护天 军装・护世 军手・护人 军靴・护国	风属性和天属性防御力提升
龙王の备え	龙兜・和修吉（男）／龙兜・德叉迦（女） 龙衣・娑迦罗（男）／龙衣・阿那婆达多（女） 龙手・摩那斯（男）／龙手・优钵罗（女） 龙脚・难陀（男）／龙脚・跋难陀（女）	五大属性防御力提升
皇铠の备え	皇铠<高天原>・兜（男）／皇铠<丰苇原>・兜（女） 皇铠<高天原>・胴（男）／皇铠<丰苇原>・胴（女） 皇铠<高天原>・笼手（男）／皇铠<丰苇原>・笼手（女） 皇铠<高天原>・脚具（男）／皇铠<丰苇原>・脚具（女）	五大属性防御力提升

实用御魂组合推荐

太刀+空属性无限气力组合

风格	御魂	技能
空	ねね	魂锁
		缩地短缩
		缩地强化・快气
空	菅原道真	缩地强化・一闪
		缩地强化・快气
		鬼千切皆传／缩地增加+10
迅	桃太郎	残心の达人
		强运（8）
		鬼千切皆传

简述：专为太刀而设的御魂组合，非常适合单挑。“魂锁＋缩地强化・快气”让太刀攻击时可以随时随地回避并且给自己加气，弥补了太刀气力消耗太快的缺陷。利用这个方法来回复气力可以持续保持残心发动状态，让太刀的刀速更快，输出甚至比用攻风格更高更稳定。而且残心给怪物造成刀伤越多，解放的时候越容易打出硬直，特别是配了“缩地强化・一闪”这个技能，可以在发动“缩地”之后马上解放残心造成巨大的会心伤害。熟练之后甚至可以用这个方法来锁怪。

太刀+空属性无限气力组合2

风格	御魂	技能
空	ねね	魂锁
		缩地短缩
		缩地强化・快气
空	菅原道真	缩地强化・一闪
		缩地强化・快气
		英灵の激励
空	水户光	缩地强化・快气
		缩地增加＋10
		虚空ノ颚增加＋1

简述：上一个配搭的改良型，主要是更极端地加强缩地的回气能力和使用次数。三个空属性有组合技能加成。“缩地强化・一闪”配“英灵の激励”正好可以加速降魂技能的散热速度，使得“虚空ノ颚”能够更快地发动——考虑到这以点，这里还配了个“虚空ノ颚增加＋1”。

长枪锁怪战术专用1

风格	御魂	技能
迅	紫式部	精神统一
		韦驮天强化・加速
		科户之风增加＋1
攻	冲田总司	会心力上升【大】
		攻击力上升【特】
		精神统一
攻	巴御前	精神统一
		强运
		气力回复上升【大】

简述：单枪鹰袭突锁怪专用御魂组合，单枪锁比双人轮流交替攻击困难很多。装备三个“精神统一”是为了尽可能减少蓄力的时间，确保自己有足够的时间回复相应的气力。迅风格的魂里面只有紫式部有“精神统一”，因此迅风格只能选择她当主御魂。副御魂保证“精神统一”的前提下尽可能提升攻击力（影响气力回复的“全身全灵”禁止使用）。冲田总司是泛用性很高的御魂，因此比起韦驮天延长，还是提升会心来得更实际。

长枪锁怪战术专用2

风格	御魂	技能
攻	冲田总司	会心力上升【大】
		攻击力上升【特】
		精神统一
攻	巴御前	精神统一
		军神招来延长＋10
		气力回复上升【大】
防	本多忠胜	精神统一
		会心力上升【大】
		英灵の激励

简述：同样是鹰袭突锁怪专用御魂组合，巴御前的“气力回复上升【大】”配合攻风格降魂架式加快回气的效果不下于迅风格。而且攻风格可以用“浑身”、“军神招来”等降魂来提高伤害。输出说不定比上面的迅属性更快。不过因为没有特别有效的回气能力，因此更加考验玩家对BOSS倒地的时间把握以及气力管理。

锁镰持续飞天组合

风格	御魂	技能
迅	佐々木小次郎	空蝉强化・二段
	白刃の闪き	
	会心力上升【大】	
攻	坂本乙女	斗志
	全身全灵	
	会心力上升【大】	
攻	伊达政宗	白刃の闪き
	会心力上升【大】	
	鬼千切皆传	

简述：锁镰维持“瞬迅印”的实用组合。迅属性有气力辅助的降魂技能，配合一个“斗志”就能进一步抑制锁镰在空中的气力消耗，令飞翔时间更持久。三个“会心力上升【大】”让“斗志”发动率更高，“鬼千切皆传”和两个“白刃の闪き”更会大幅加快武器槽的积蓄速度，使得鬼千切使用频率更疯狂。“空蝉强化・二段”主要是为了防止被BOSS打下来。如果玩家手上有高会心武器的话，也可以把佐佐木小次郎换成桃太郎，技能配“空蝉强化・二段”、“鬼千切皆传”和“强运”。进一步提高生存能力。

双刀 持续回天组合

风格	御魂	技能
迅	佐々木小次郎	空蝉强化・二段
		白刃の闪き
		会心力上升【大】
攻	坂本乙女	斗志
		全身全灵
		会心力上升【大】
攻	真田幸村	斗志
		会心力上升【大】
		攻击力上升【大】
迅	梶原景时（替换真田幸村）	斗志
		会心力上升【大】
		韦驮天增加＋2

简述：锁镰持续飞天的改良型，强调会心能力和气力回复，因此配置了两个“斗志”。以保证双刀能够长时间发动回天，4人一起转相当华丽。“空蝉强化・二段”用来抵挡BOSS的反击，防止被打断。如果真田幸村配了其他技能不想洗点可以用梶原景时代替。

防风格 天岩户组合

风格	御魂	技能
防	北条早云	坚甲增加＋2
		天岩户增加＋1
		天岩户延　＋10
防	日野富子	防御力上　【大】
		天岩户增加＋1
		天岩户延　＋10
魂	纪贯之	挑发强化・加护／坚甲增加＋2
		天岩户短缩
		天岩户强化・千切延

简述：让天岩户可以发动4次，并且每次维持50秒甚至更长的组合，这简直就是无敌的铁壁配置，无论救人还是跟BOSS硬抗都有非常霸道的效果。缺点是缺乏助攻的降魂能力，而且天岩户本身的散热时间很长，一个“天岩户短缩”不太够用。不过好在坚甲加了4次，即使在天岩户散热期间也有更好的安全保障。

魂风格 连升强化组合

风格	御魂	技能
魂	阿岩	连升强化・凝缩
		连升缩短
		连升增加＋3
魂	静御前	属性攻击上升【特】
		连升缩短
		连升增加＋2
魂	新岛八重	属性攻击上升【特】
		破敌之法・凝缩
		连升强化・凝缩

简述：以连升为核心的猛攻型御魂配搭，连升威力不仅大幅增加，使用次数还多达14发，散热时间只需10秒。可谓集威力、速度和次数于一体的强大配置。

三个魂风格还能够构成强化属性攻击的组合技能，再配合两个属性攻击上升，使得属性克制效果超乎想象。

如果想打异常状态战术可以把静御前的属性攻击上升换成“连升强化・奇手”。想追求泛用性可以将静御前换成榎本武扬，配“连升强化・凝缩”，“破敌之法・凝缩”，“破敌之法缩短”或“破敌之法增加＋1”。进一步加强降魂威力同时，战术也偏向了连升＋破敌之法。

魂风格 部位破坏加强组合

风格	御魂	技能
魂	安倍晴明	破敌之法缩短
		破敌之法增加 +1
		魂特化・继续／属性攻击上升【大】
魂	榎本武扬	破敌之法增加 +1
		破敌之法缩短
		破敌之法强化・凝缩／会心力上升【大】
	国定忠治	魂特化・全灵
		破敌之法・一闪
		攻击力上升【大】

简述：魂风格最大的价值在于破敌之法对大型鬼的部位破坏有奇效，而这个组合方案正是为了将破敌之法效果发挥到极致。不仅能发动4次，而且散热时间也大幅缩短了。只要善加利用，轻松全破不是问题。不过过分强化破敌之法导致其他能力贫弱也是这个组合最大的不足之处。

魂风格 追驱加强组合

风格	御魂	技能
魂	杂贺孙市	追驱强化・凝缩
		追驱短缩
		追驱增加 +2
魂	安倍晴明	追驱强化・凝缩
		追驱增加 +2
		追驱强化・吸魂
攻	平将门	追驱强化・追尾
		追驱强化・凝缩
		属性攻击上升【中】
魂	那须与一（替换安倍晴明）	追驱增加 +3
		追驱强化・一闪
		会心力上升・特

简述：以追驱为中心展开的配搭，追驱因为魂槽蓄满的时候射出能强制打出硬直，因此实用性非常高，三个凝缩加强的威力也相当可怕，使用次数也有保障。追驱本身的散热时间不长，因此一个追驱缩短即可。

实用单个御魂

风格	御魂	技能
迅	大石内藏助	一闪
		英灵の激励
		猛进闪

简述：这套技能配置主要是用来加快御魂散热速度的，适合作为副御魂使用。“猛进闪”能够强制发生会心，配合“英灵の激励”之后，玩家的表现就会直接影响到降魂能力的散热时间。在一些依赖○键位降魂的战术里面，这个御魂可以发挥出极大的作用。

手甲绝妙连击+百裂拳速杀组合

风格	御魂	技能
攻	真田幸村	浑身延长 +10
		斗志
		攻击力上升【大】
赌	前田庆次	一闪
		军神招来强化・连动
		浑身强化・猛攻
空	源赖政	攻击力上升【特】
		浑身强化・猛攻
		一闪

简述：专门为能精准使出绝妙连击的玩家而配的御魂组合。手甲的绝妙连击有必定会心的效果，发动“军神招来”之后也是强制会心，因此技能搭配不用考虑提升会心率，同时再配两个会心加伤的技能“一闪”。剩下的空间用来配增加攻击力的技能。使得手甲的破坏力无人能及。发动“浑身”之后，后期大部分的鬼都可以直接用绝妙连击“锁死”（不断打出硬直）。

鬼倒地之后发动“军神招来”，然后用“百裂拳”不停殴打鬼的可破坏部位，当拳速达到最快的时候，“斗志”回复的气力就能刚好抵消消耗的气力，使得“百裂拳”可以一直以最高拳速维持到“军神招来”结束，鬼也会被重复破坏部位而无法动弹，一套连段下来鬼就算不死也是重伤。这个方法是后期速杀恶鬼的最强战术。下面分别讲解一下速杀各种鬼的窍门。

基本方法：先将要锁的部位打成红色或者即将破坏的情况，然后使用百裂拳，保证拳头刚开始加速的时候实现部位破坏一次，这样就有足够的时间让拳速提升到最高了。

深渊／真渊：打任意腿都可以锁，但是部位破坏的时候BOSS会被推开，从而脱离了攻击范围，因此最好将其逼到墙边再锁。

崩山／海神：倒地之后锁腿部，先将两条腿都打成橙色或者红色，然后用普通攻击打断其中一条让其倒地，然后站到起胯下攻击用百裂拳攻击另一条腿，这样就能锁死了。不过要注意，BOSS在噬魂状态下断了腿是不会倒地的，因此只能在普通状态下进行。

风切／天切：跟崩山一样，先打红两条腿，断掉其中一条之后用百裂拳断另一条，然后就可以锁死了。

建军／祸军：BOSS进入噬魂状态之后，用百裂拳锁其中一只手即可，不过对站位有一定要求（一般是站在手背的位置上），站位出错会导致部位破坏的时候手臂离开攻击范围。

火凶鸟／天辉鸟：同样是锁腿部即可，不过不需要事先将其推倒，只要先把一只脚打红，然后站在侧面开始百裂拳即可，百裂拳的过程中要注意对准腿部打，否则可能无法锁到最后。

土潜／炎潜：建议先用绝妙连击打掉约一半HP，但是不要让其进入噬魂状态，然后从其背后开始殴打腿部，因为土潜倒地之后腿的位置会有变化，因此开始攻击的时候如果不找好位置会很容易被其摆脱掉，前期血量控制好的话，可以让它无法遁地。

大魔缘／阴迦楼罗：跟崩山一样，先打红双腿，然后断腿放倒它再攻击另一条腿。注意，如果BOSS进入了噬魂状态，断腿是无法造成倒地的，就算真倒了起身速度也很快。因此尽量在普通状态下开始锁。

岐塞／黄泉户塞：直接锁腿部即可。

夜刀主／淤加美主：进入噬魂状态之后锁左右下肢，因为夜刀主很“好动”，所以锁它比揍死它更难，因此还是推荐用绝妙连击打尾巴将它磨死。

常夜王／常夜大王：打后脚即可，站位最好选常夜的后方，以免出现位移导致断了连击。

水蛇女／巨蛇女／业炎魔／大天魔：暂时没有有效锁死的方法。



全大型鬼素材及对应部位

深渊

部位	素材名	概率
下位		
本体	白糸	高
	深渊のたてがみ	低
	深き渊の滴	极低
左右镰	深渊の镰	高
	苦闷の声	中
	魂の结晶	低
前腿（左右）	黒い外骨格	中
	黒冢	中
	深渊の爪	低
中腿（左右）	黒い外骨格	中
	苦闷の声	中
	深渊の爪	低
后腿（左右）	黒い外骨格	中
	黒冢	中
	深渊の爪	低
角	深渊の鬼角片	高
	黒冢	中
	魂の结晶	低
全部位破坏报酬	深渊のたてがみ	中
	魂の结晶	中
	深き渊の滴	低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	纯白糸	中
	深渊のたてがみ	极低
	深き渊の糸	极低
	奈落の滴	极低
镰（左右）	深渊の敏镰	中
	深渊の镰	低
	偏四角多面体	极低
前腿（左右）	漆黒の外骨格	低
	黒い外骨格	极低
	深渊の爪	极低
	深渊の锐爪	极低
	鬼の泪	极低
左中腿	漆黒の外骨格	中
	黒い外骨格	低
	深渊の爪	极低
	深渊の锐爪	极低
	鬼の泪	极低
右中腿	漆黒の外骨格	中
	黒い外骨格	极低
	深渊の爪	极低
	深渊の锐爪	极低
	悲叹のうめき	极低
	黒い外骨格	极低
后腿（左右）	漆黒の外骨格	中
	深渊の爪	极低
	黒い外骨格	极低
	深渊の锐爪	极低
	悲叹のうめき	极低

部位	素材名	概率
角	深渊の敏镰	中
	深渊の鬼角片	低
	偏四角多面体	极低
全部位破坏报酬	深き渊の滴	低
	偏四角多面体	低
	奈落の滴	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

真渊

部位	素材名	概率
下位		
本体	岩弹	高
	真渊のたてがみ	极低
	真なる深渊の滴	极低
镰（左右）	真渊の镰	中
	怨嗟の声	低
	慈爱のささやき	极低
左右前腿	白い外骨格	低
	悲叹の声	低
	真渊の爪	极低
左右中腿	白い外骨格	低
	怨嗟の声	低
	真渊の爪	极低
后腿（左右）	白い外骨格	低
	悲叹の声	低
	真渊の爪	极低
角	真渊の鬼角片	中
	怨嗟の声	低
	慈爱のささやき	极低
全部位破坏报酬	真渊のたてがみ	低
	慈爱のささやき	低
	真なる深渊の滴	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	硬岩弹	中
	真渊のたてがみ	极低
	真なる深渊の滴	极低
	冥界の滴	极低
镰（左右）	真渊の敏镰	中
	真渊の镰	低
	勇气の雄たけび	极低
左前腿	白い外骨格	低
	真渊の锐爪	低
	白い外骨格	极低
	真渊の爪	极低
右前腿	纯白の外骨格	低
	真渊の锐爪	极低
	真渊の爪	极低
	白い外骨格	极低
	真渊の爪	极低
左中腿	纯白の外骨格	低
	白い外骨格	极低
	真渊の爪	极低
	真渊の锐爪	极低
	悲叹のうめき	极低
右中腿	纯白の外骨格	低
	白い外骨格	极低
	真渊の爪	极低
	真渊の锐爪	极低
	偏四角多面体	极低
后腿（左右）	纯白の外骨格	低
	白い外骨格	极低
	真渊の爪	极低
	真渊の锐爪	极低
	偏四角多面体	极低
角	真渊の鬼角	中
	真渊の鬼角片	低
	勇气の雄たけび	极低
全部位破坏报酬	真なる深渊の滴	低
	勇气の雄たけび	低
	冥界の滴	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

风切

部位	素材名	概率
下位		
本体	风切の蓝壳	高
	黄金のたてがみ	低
	风尘	极低
前腿（左右）	风切の爪	高
	悲叹の声	中
	绝望の声	低
后腿（左右）	风切の脚甲	中
	黑冢	中
	悲叹の声	低
尾	烈风の尾	高
	黑冢	中
	绝望の声	低
角	风切の鬼角片	高
	悲叹の声	中
	绝望の声	低
刃角（左右）	斩空刃	高
	黑冢	中
	绝望の声	低
全部位破坏报酬	绝望の声	高
	黄金のたてがみ	中
	风尘	低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	风切の蓝硬壳	中
	黄金のたてがみ	极低
	风尘	极低
	旋风尘	极低
手（左右）	风切の锐爪	中
	鬼の泪	低
	风切の爪	极低
前腿（左右）	风切の硬脚甲	中
	悲叹のうめき	低
	风切の脚甲	极低
后腿（左右）	风切の硬脚甲	中
	悲叹のうめき	低
	风切の脚甲	极低
尾	疾风の尾	中
	偏四角多面体	低
	烈风の尾	极低
角	风切の鬼角	中
	偏四角多面体	低
	风切の鬼角片	极低
刃角（左右）	斩空锐刃	中
	偏四角多面体	低
	斩空刃	极低
全部位破坏报酬	风尘	低
	偏四角多面体	低
	旋风尘	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

天切

部位	素材名	概率
下位		
本体	天切の赤壳	中
	白银のたてがみ	极低
	天光	极低
前腿（左右）	天切の爪	中
	苦闷の声	低
	慈爱のささやき	极低
后腿（左右）	天切の脚甲	低
	苦闷の声	低
	怨嗟の声	低
尾	天刃兽尾	中
	怨嗟の声	低
	慈爱のささやき	极低
角	天切の鬼角片	中
	怨嗟の声	低
	慈爱のささやき	极低
刃角（左右）	斩天刃	中
	苦闷の声	低
	慈爱のささやき	极低
全部位破坏报酬	白银のたてがみ	低
	慈爱のささやき	低
	天光	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	天切の赤硬壳	中
	白银のたてがみ	极低
	天光	极低
	煌天光	极低
前腿（左右）	天切の锐爪	中
	鬼の泪	低
	天切の爪	极低
后腿（左右）	天切の硬脚甲	低
	苦闷のうめき	低
	天切の脚甲	低
尾	天刀兽尾	中
	勇气の雄たけび	低
	天刃兽尾	极低
角	天切の鬼角	中
	勇气の雄たけび	低
	天切の鬼角片	极低
刃角（左右）	斩天锐刃	中
	勇气の雄たけび	低
	斩天刃	极低
全部位破坏报酬	天光	低
	勇气の雄たけび	低
	煌天光	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

崩山

部位	素材名	概率
下位		
本体	金刚毛	高
	暴食の臼齿	低
	回山	极低
手（左右）	崩山の岩腕壳	高
	鬼の金棒	中
	魂の结晶	低
腿（左右）	崩山の岩脚壳	高
	鬼の金棒	中
	苦闷の声	低
角	崩山の鬼角片	高
	鬼の金棒	中
	魂の结晶	低
背	岩角连山	高
	苦闷の声	中
	魂の结晶	低
全部位破坏报酬	暴食の臼齿	中
	魂の结晶	中
	回山	低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	金刚强毛	中
	暴食の臼齿	极低
	回山	极低
	流山	极低
手（左右）	崩山の磐腕壳	中
	偏四角多面体	低
	崩山の岩腕壳	极低
腿（左右）	崩山の磐脚壳	中
	苦闷のうめき	低
	崩山の岩脚壳	极低
角	崩山の鬼角	中
	勇气の雄たけび	低
	崩山の鬼角片	极低
背	背の磐座	中
	勇气の雄たけび	低
	岩角连山	极低
全部位破坏报酬	回山	低
	勇气の雄たけび	低
	流山	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

海神

部位	素材名	概率
下位		
本体	冰白毛	高
	吞海の大口	极低
	涟	极低
手（左右）	海神の冰腕壳	中
	黑冢	低
	慈爱のささやき	极低
腿（左右）	海神の冰脚壳	中
	黑冢	极低
	悔恨の声	极低
角	海神の鬼角片	中
	悔恨の声	低
	慈爱のささやき	极低
背	冰角连山	中
	悔恨の声	低
	慈爱のささやき	极低
全部位破坏报酬	吞海の大口	中
	慈爱のささやき	中
	涟	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	冻冰白毛	高
	吞海の大口	极低
	涟	极低
	潮	极低
手（左右）	海神の冻冰腕壳	中
	悲叹のうめき	低
	海神の冰腕壳	极低
腿（左右）	海神の冻冰脚壳	中
	鬼の泪	低
	海神の冰脚壳	极低
角	海神の鬼角	中
	偏四角四面体	低
	海神の鬼角片	极低
背中	背の龙宫	中
	偏四角四面体	低
	冰角连山	极低
全部位破坏报酬	涟	中
	偏四角四面体	中
	潮	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

火凶鸟

部位	素材名	概率
下位		
本体	凶鸟の襟卷	高
	真红の冠羽	低
	阳炎	极低
尾	凶鸟の尾	高
	悲叹の声	中
	绝望の声	低
前翼（左右）	凶鸟の翼腕	高
	悲叹の声	中
	绝望の声	低
后翼（左右）	绯纹翼	高
	鬼の金棒	中
	绝望の声	低
足（左右）	凶鸟の足爪	中
	鬼の金棒	中
	悲叹の声	中
角	凶鸟の鬼角片	高
	悲叹の声	中
	绝望の声	低
胸	热い胸壁	高
	鬼の金棒	中
	绝望の声	低
全部位破坏报酬	真红の冠羽	中
	绝望の声	中
	阳炎	低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	凶鸟のくちばし	中
	真红の冠羽	极低
	阳炎	极低
	不知火	极低
前翼（左右）	自在翼骨	中
	苦闷のうめき	低
	凶鸟の翼腕	极低
后翼（左右）	业火纹翼	中
	绝望のうめき	低
	绯纹翼	极低
足（左右）	凶鸟の蹴爪	中
	苦闷のうめき	低
	凶鸟の足爪	极低
尾	凶鸟の羽根尾	中
	勇气の雄たけび	低
	凶鸟の尾	极低
角	凶鸟の鬼角	中
	勇气の雄たけび	低
	凶鸟の鬼角片	极低
胸	炎热の胸壁	中
	苦闷のうめき	低
	热い胸壁	极低
全部位破坏报酬	阳炎	低
	勇气の雄たけび	低
	不知火	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

天辉鸟

部位	素材名	概率
下位		
本体	辉鸟の襟巻	高
	青の冠羽	极低
	远雷	极低
前翼（左右）	辉鸟の翼腕	中
	怨嗟の声	低
	异界铁矿	极低
后翼（左右）	雷纹翼	中
	悲叹の声	低
	异界铁矿	极低
足（左右）	辉鸟の足爪	中
	悲叹の声	低
	怨嗟の声	极低
尾	辉鸟の尾	中
	悲叹の声	低
	异界铁矿	极低
角	辉鸟の襟巻片	中
	怨嗟の声	低
	异界铁矿	极低
胸	痹れる胸壁	中
	悲叹の声	低
	异界铁矿	极低
全部位破坏报酬	青の冠羽	中
	异界铁矿	中
	远雷	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	辉鸟のくちばし	高
	青の冠羽	极低
	远雷	极低
	鸣神	极低
前翼（左右）	耐雷翼骨	中
	绝望のうめき	低
	辉鸟の翼腕	极低
后翼（左右）	豪雷纹翼	中
	悲叹のうめき	低
	雷纹翼	极低
足（左右）	辉鸟の蹴爪	中
	鬼の泪	低
	辉鸟の足爪	极低
尾	辉鸟の羽根尾	中
	绝望のうめき	低
	辉鸟の尾	极低
角	辉鸟の鬼角	中
	绝望のうめき	低
	辉鸟の鬼角片	极低
胸	雷电の胸壁	中
	鬼の泪	低
	痹れる胸壁	极低
全部位破坏报酬	远雷	中
	绝望のうめき	中
	鸣神	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

土潜

部位	素材名	概率
下位		
本体	滑走皮	高
	希少矿石	低
	拍动石	极低
背鳍	土潜の刀鳍	高
	魂の结晶	中
	土潜の扇鳍	极低
前爪（左右）	土潜の腕鳍	高
	黑冢	中
	赤化腕鳍	极低
足（左右）	土潜の爪	高
	苦闷の声	中
	赤化爪	极低
背鳍（噬魂状态）	土潜の扇鳍	高
	土潜の刀鳍	中
	魂の结晶	低
前爪（噬魂状态／左右）	赤化腕鳍	高
	土潜の腕鳍	中
	魂の结晶	低
足（噬魂状态／左右）	赤化爪	高
	土潜の爪	中
	魂の结晶	低
角	土潜の鬼角片	高
	黑冢	中
	魂の结晶	低
颚	削岩齿	高
	魂の结晶	中
	黑冢	低
全部位破坏	希少矿石	中
	魂の结晶	中
	拍动石	低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	希少异界石	中
	希少矿石	极低
	拍动石	极低
	命の石	极低
前爪（左右）	赤化腕鳍	低
	土潜の刚腕鳍	低
	赤化刚腕鳍	极低
	绝望のうめき	极低
前爪（噬魂状态／左右）	土潜の刚腕鳍	低
	赤化刚腕鳍	低
	赤化腕鳍	极低
	勇气の雄たけび	极低
足（左右）	赤化爪	低
	土潜の锐爪	低
	赤化锐爪	极低
	苦闷のうめき	极低
足（噬魂状态／左右）	土潜の锐爪	低
	赤化锐爪	低
	赤化爪	极低
	绝望のうめき	极低
背鳍	土潜の扇鳍	低
	土潜の锐鳍	低
	土潜の硬扇鳍	极低
	勇气の雄たけび	极低
背鳍（噬魂状态）	土潜の锐鳍	低
	土潜の硬扇鳍	低
	土潜の扇鳍	极低
	勇气の雄たけび	极低
角	土潜の鬼角	中
	勇气の雄たけび	低
	建军の鬼角片	极低
颚	削岩硬齿	中
	苦闷のうめき	低
	削岩齿	极低
全部位破坏报酬	勇气の雄たけび	低
	拍动石	低
	命の石	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

炎潜

部位	素材名	概率
下位		
本体	摩擦皮	高
	原初の矿石	极低
	溶岩宝玉	极低
前爪（左右）	炎潜の腕鳍	中
	怨嗟の声	低
	黄化腕鳍	极低
前爪（噬魂状态／左右）	黄化腕鳍	中
	炎潜の腕鳍	低
	勇气の声	极低
足（左右）	炎潜の爪	中
	鬼の金棒	中
	黄化爪	极低
足（噬魂状态／左右）	黄化爪	中
	炎潜の爪	低
	怨嗟の声	极低
背鳍	炎潜の刀鳍	中
	勇气の声	中
	炎潜の扇鳍	极低
背鳍（噬魂状态）	炎潜の扇鳍	中
	炎潜の刀鳍	低
	勇气の声	极低
角	炎潜の鬼角片	中
	怨嗟の声	低
	勇气の声	极低
颚	堀削牙	中
	怨嗟の声	低
	勇气の声	极低
全部位破坏报酬	原初の矿石	中
	溶岩宝玉	低
	勇气の声	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	大地のヘソ	中
	原初の矿石	极低
	溶岩宝玉	极低
	万物の卵	极低
前爪（左右）	炎潜の刚腕鳍	中
	黄化腕鳍	低
	黄化刚腕鳍	极低
	偏四角多面体	极低
前爪（噬魂状态／左右）	黄化刚腕鳍	中
	炎潜の刚腕鳍	低
	绝望のうめき	极低
	黄化腕鳍	极低
足（左右）	炎潜の锐爪	中
	黄化爪	低
	黄化锐爪	极低
	鬼の泪	极低
足（噬魂状态／左右）	黄化锐爪	中
	炎潜の锐爪	低
	黄化爪	极低
	偏四角多面体	极低
背鳍	炎潜の锐鳍	中
	炎潜の扇鳍	低
	炎潜の硬扇鳍	极低
	绝望のうめき	极低
背鳍（噬魂状态）	炎潜の硬扇鳍	中
	炎潜の锐鳍	低
	炎潜の扇鳍	极低
	绝望のうめき	极低
角	炎潜の鬼角	中
	绝望のうめき	低
	炎潜の鬼角片	极低
颚	堀削硬牙	中
	鬼の泪	低
	掘削牙	极低
全部位破坏报酬	溶岩宝玉	中
	绝望のうめき	低
	万物の卵	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

建军

部位	素材名	概率
下位		
本体	建军の蓬发	高
	百牙裂口	低
	燃え盛る冰刀	极低
左前手	炎击の拳	高
	鬼の金棒	中
	绝望の声	低
右前手	冰击の拳	高
	鬼の金棒	中
	绝望の声	极低
左后手	唤炎の腕	高
	悲叹の声	中
	绝望の声	极低
右后手	召冰の腕	高
	悲叹の声	中
	绝望の声	极低
腰	异形佩盾	高
	鬼の金棒	中
	悲叹の声	低
角	建军の鬼角片	高
	悲叹の声	中
	绝望の声	低
全部位破坏报酬	百牙裂口	中
	绝望の声	中
	燃え盛る冰刀	低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	建军の髭	中
	百牙裂口	极低
	燃え盛る冰刀	极低
	冻てつく炎刀	极低
左前手	炎击の刚拳	低
	怨嗟のうめき	低
	炎击の拳	极低
右前手	冰击の刚拳	低
	悔恨のうめき	极低
	冰击の拳	极低
左后手	唤炎の豪腕	低
	绝望のうめき	极低
	唤炎の腕	极低
右后手	召冰の豪腕	低
	绝望のうめき	极低
	召冰の腕	极低
角	建军の鬼角	中
	绝望のうめき	低
	建军の鬼角片	极低
腰	变异佩盾	中
	怨嗟のうめき	低
	异形佩盾	极低
全部位破坏报酬	燃え盛る冰刀	低
	绝望うめき	低
	冻てつく炎刀	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

祸军

部位	素材名	概率
下位		
本体	祸ッ军の蓬发	高
	千牙裂口	极低
	风雷岩刀	极低
左前手	地击の拳	中
	苦闷の声	低
	异界铁矿	极低
右前手	雷击の拳	中
	苦闷の声	低
	异界铁矿	极低
左后手	唤地の腕	中
	异界铁矿	低
	勇气の声	极低
右后手	召岚の腕	中
	异界铁矿	低
	勇气の声	极低
角	祸ッ军の鬼角	中
	苦闷の声	低
	勇气の声	极低
腰	黄泉の佩盾	中
	苦闷の声	极低
	异界铁矿	极低
全部位破坏报酬	千牙裂口	低
	勇气の声	低
	风雷岩刀	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	祸ッ军の髭	高
	千牙裂口	极低
	风雷岩刀	极低
	盘岩雷刀	极低
左前手	地击の刚拳	中
	悲叹のうめき	低
	地击の拳	极低
右前手	雷击の刚拳	中
	悔恨のうめき	低
	雷击の拳	极低
左后手	唤地の豪腕	中
	爱の誓い	低
	唤地の腕	极低
右后手	召岚の豪腕	中
	爱の誓い	低
	召岚の腕	极低
角	祸ッ军の鬼角	中
	爱の誓い	低
	祸ッ军の鬼角片	极低
腰	幽冥の佩盾	中
	悲叹のうめき	极低
	黄泉の佩盾	极低
全部位破坏报酬	风雷岩刀	低
	爱の誓い	低
	盘岩雷刀	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

水蛇女

部位	素材名	概率
下位		
本体	蛇鳞甲皮	高
	般若の牙	极低
	水灵	极低

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE NOVEL

部位	素材名	概率
壳	螺旋の欠片	中
	黒冢	低
	悔恨の声	极低
手（左右）	梦冰咒爪	中
	悔恨の声	低
	慈爱のささやき	极低
蛇（左右）	白水蛇の皮	中
	黑水蛇の皮	低
	黒冢	极低
蛇（再生后／左右）	白水蛇の皮	中
	黑水蛇の皮	低
	慈爱のささやき	极低
角	水蛇女の鬼角片	中
	悔恨の声	低
	慈爱のささやき	极低
尾	潮满珠	中
	慈爱のささやき	低
全部位破坏报酬	般若の牙	低
	慈爱のささやき	低
	水灵	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	硬鳞甲皮	中
	般若の牙	极低
	水灵	极低
	蛟龙	极低
壳	爆ぜ螺环	中
	苦闷のうめき	低
	螺环の欠片	极低
手（左右）	梦冰大咒爪	中
	怨嗟のうめき	低
	梦冰咒爪	极低
蛇（左右）	黑水蛇の皮	低
	白水蛇の真皮	低
	黑水蛇の角	极低
	苦闷のうめき	极低
蛇（再生后／左右）	白水蛇の真皮	低
	黑水蛇の角	低
	黑水蛇の皮	极低
	偏四角多面体	极低
角	水蛇女の鬼角	中
	偏四角多面体	低
	水蛇女の鬼角片	极低
尾	潮干珠	中
	偏四角多面体	低
	潮满珠	极低
全部位破坏报酬	水灵	低
	偏四角多面体	低
	蛟龙	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

巨蛇女

部位	素材名	概率
本体	翠鳞铠皮	高
	蛇面の牙	极低
	应龙	极低
全部位破坏报酬	蛇面の牙	低
	爱の誓い	低
	应龙	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低
角	巨蛇女の鬼角	中
	怨嗟のうめき	低
	爱の誓い	极低
壳	爆ぜ灰螺环	中
	怨嗟のうめき	极低
	悔根のうめき	极低
尻尾	龙珠	高
	爱の誓い	低
手（左右）	风雷大咒爪	中
	怨嗟のうめき	低
	爱の誓い	极低
蛇（左右）	翠巨蛇の真皮	中
	悔根のうめき	低
	苍巨蛇の角	极低
蛇（再生后／左右）	苍巨蛇の角	中
	翠巨蛇の真皮	低
	怨嗟のうめき	极低

大魔缘

部位	素材名	概率
下位		
本体	爆ぜ岩	高
	白い羽毛	极低
	浮游石	极低
翼（左右）	岩刃翼	极低
	鬼の金棒	极低
	悔恨の声	极低
足（左右）	魔缘の鸟爪	中
	鬼の金棒	低
	魂の结晶	极低
角	魔缘の鬼角片	中
	悔恨の声	低
	魂の结晶	极低
全部位破坏报酬	白い羽毛	低
	魂の结晶	低
	浮游石	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	魔缘の尾羽	中
	白い羽毛	极低
	浮游石	极低
	浮游宝石	极低
翼（左右）	岩刃翼	极低
	怨嗟のうめき	极低
	金刚刃翼	极低
足（左右）	魔缘の蹴爪	中
	谛念のうめき	低
	魔缘の鸟爪	极低
角	魔缘の鬼角	中
	爱の誓い	低
	魔缘の鬼角片	极低
全部位破坏报酬	浮游石	低
	爱の誓い	低
	浮游宝石	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

阴迦楼罗

部位	素材名	概率
本体	迦楼罗の尾羽	高
	青い羽毛	极低
	飞翔冰河	极低
翼（左右）	冻冰刃翼	极低
	悔恨のうめき	极低
	谛念のうめき	极低
足（左右）	迦楼罗の蹴爪	中
	悔恨のうめき	低
	谛念のうめき	极低
角	迦楼罗の鬼角	中
	悔恨のうめき	低
	绝望のうめき	极低
全部位破坏报酬	青い羽毛	低
	绝望のうめき	低
	飞翔冰河	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

业炎魔

部位	素材名	概率
下位		
本体	脉打つ溶岩	高
	焰魔の衣	极低
	阴火	极低
手（左右）	焰魔の腕壳	中
	绝望の声	低
	灼热の岩棘	极低
手（噬魂状态／左右）	灼热の岩棘	中
	焰魔の腕壳	低
	异界铁矿	极低
足（左右）	焰魔の脚壳	中
	怨嗟の声	低
	赤热の爪	极低
足（噬魂状态／左右）	赤热の爪	中
	焰魔の脚壳	低
	绝望の声	极低
尾	怨嗟の声	中
	焰魔の尾	低
	业炎莲华	极低
尾（噬魂状态）	业炎莲华	中
	焰魔の尾	低
	绝望の声	极低
角	焰魔の鬼角片	中
	绝望の声	低
	异界铁矿	极低
数珠	焰魔の数珠	中
	怨嗟の声	低
	异界铁矿	极低
全部位破坏报酬	焰魔の衣	中
	异界铁矿	中
	阴火	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	炼狱の溶岩	高
	焰魔の衣	极低
	阴火	极低
	炼狱の阴火	极低
手（左右）	灼热の岩棘	低
	焰魔の硬腕壳	低
	劫火の岩棘	极低
	谛念のうめき	极低
手（噬魂状态／左右）	焰魔の硬腕壳	低
	劫火の岩棘	低
	灼热の岩棘	极低
	希望の凯歌	极低
足（左右）	赤热の爪	低
	焰魔の硬脚壳	低
	白辉の爪	极低
	爱の誓い	极低
足（噬魂状态／左右）	焰魔の硬脚壳	低
	白辉の爪	低
	赤热の爪	极低
	谛念のうめき	极低
尾	业炎莲华	低
	焰魔の刚尾	低
	狱炎莲华	极低
	爱の誓い	极低
尾（噬魂状态）	焰魔の刚尾	低
	狱炎莲华	低
	业炎莲华	极低
	希望の凯歌	极低
角	焰魔の鬼角	中
	希望の凯歌	低
	焰魔の鬼角片	极低
数珠	焰魔の念珠	中
	爱の誓い	低
	焰魔の数珠	极低
全部位破坏报酬	阴火	中
	希望の凯歌	中
	炼狱の阴火	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

大天魔

部位	素材名	概率
本体	天狱の溶银	高
	天魔の衣	极低
	暗黑光	极低
手（左右）	天魔の硬腕壳	中
	天变の岩棘	极低
	爱の誓い	低
手（噬魂状态／左右）	天魔の硬腕壳	低
	天变の岩棘	中
	勇气の雄たけび	极低
足（左右）	天魔の硬脚壳	中
	天雷の爪	极低
	偏四角多面体	低
足（噬魂状态／左右）	天魔の硬脚壳	低
	天雷の爪	中
	爱の誓い	极低
尾	天魔の刚尾	高
	天雷莲华	极低
	偏四角多面体	低
尾（噬魂状态）	天魔の刚尾	低
	天雷莲华	高
	勇气の雄たけび	极低
角	天魔の鬼角	中
	偏四角多面体	低
	勇气の雄たけび	极低
数珠	天魔の念珠	中
	爱の誓い	低
	勇气の雄たけび	极低
全部位破坏报酬	天魔の衣	低
	暗黑光	极低
	勇气の雄たけび	低
	金银四ッ目の鬼面	极低

岐塞

部位	素材名	概率
下位		
本体	银のたてがみ	高
	塞の甲	极低
	雷冰の吐息	极低
放电角（左右）	放电角	低
	悔恨の声	低
	魂の结晶	低
前足（左右）	银の鳞	中
	悔恨の声	低
	勇气の声	极低
后足（左右）	银の鳞	中
	魂の结晶	低
	勇气の声	极低
尾	风卷の尾	中
	魂の结晶	低
	勇气の声	极低
角	岐塞の鬼角片	低
	悔恨の声	低
	魂の结晶	低
中央炮台	甲壳主炮	中
	勇气の声	低
副炮台（×4）	甲壳炮	低
	悔恨の声	低
	魂の结晶	低
全部位破坏报酬	塞の甲	中
	勇气の声	中
	雷冰の吐息	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低
上位		
本体	绝界の甲	高
	塞の甲	极低
	雷冰の吐息	极低
	雷冰の岚	极低
业雷角（左右）	业雷角	中
	谛念のうめき	低
	放电角	极低
前足（左右）	真银の鳞	中
	爱の誓い	低
	银の鳞	极低
后足（左右）	真银の鳞	中
	谛念のうめき	低
	银の鳞	极低
尾	龙卷の尾	中
	希望の凯歌	低
	风卷の尾	极低
角	岐塞の鬼角	中
	希望の凯歌	低
	岐塞の鬼角片	极低
中央炮台	甲壳炮塔	中
	谛念のうめき	低
	甲壳炮	极低
副炮台（前左右）	甲壳炮塔	中
	谛念のうめき	低
	甲壳炮	极低
	爱の誓い	低
全部位破坏报酬	雷冰の吐息	中
	希望の凯歌	中
	雷冰の岚	极低
	金银四ッ目の鬼面	极低

黄泉户塞

部位	素材名	概率
本体	断界の甲	高
	千曳の甲	极低
	吞天の火球	极低
天冲角（左右）	天冲角	低
	绝望のうめき	低
	爱の誓い	低
足（前后左右）	焦热の大爪	中
	绝望のうめき	低
	爱の誓い	极低
尾	黄泉の刚尾	中
	爱の誓い	低
	希望の凯歌	极低

部位	素材名	概率
角	黄泉户塞の鬼角	低
	绝望のうめき	低
	希望の凯歌	低
中央炮台	火炎主炮	中
	希望の凯歌	低
副炮台	火炎炮	低
	绝望のうめき	低
	爱の誓い	低
全部位破坏报酬	千曳の甲	低
	吞天の火球	极低
	希望の凯歌	低
	金银四ツ目の鬼面	极低

夜刀主

部位	素材名	概率
下位		
本体	夜刀主の腹甲	高
	上古の兜	极低
	漆黑の兜	极低
前手（左右）	巨腕甲	中
	异界铁矿	低
	巨腕の刃棘	极低
前手（再生后／左右）	巨腕の刃棘	中
	巨腕甲	低
	勇气の声	极低
后手（左右）	尚武の腕	中
	异界铁矿	低
	勇气の声	极低
尻尾	夜刀の蛇身	低
	绝望の声	低
	异界铁矿	低
角	夜刀主の鬼角片	中
	异界铁矿	低
	勇气の声	极低
肩甲（左右）	碎けた头骨	中
	异界铁矿	低
	勇气の声	极低
腰（左右）	乱气の棘	中
	绝望の声	低
	异界铁矿	极低
全部位破坏报酬	上古の兜	低
	勇气の声	低
	漆黑の蛇	极低
	金银四ツ目の鬼面	极低
上位		
本体	夜刀主の硬腹甲	高
	上古の兜	极低
	漆黑の兜	极低
	破灭の蛇	极低
前手（左右）	巨腕の刃棘	低
	豪腕甲	低
	豪腕の刃棘	极低
	悔恨のうめき	极低
前手（再生后／左右）	豪腕甲	低
	豪腕の刃棘	低
	希望の凯歌	极低
	巨腕の刃棘	极低
后手（左右）	尚武の豪腕	中
	悔恨のうめき	低
	尚武の腕	极低
尻尾	夜刀の大蛇身	中
	希望の凯歌	低
	夜刀の蛇身	极低
角	夜刀主の鬼角	中
	希望の凯歌	低
	夜刀主の鬼角片	极低
肩甲（左右）	巨大な头骨	中
	希望の凯歌	低
	碎けた头骨	极低
腰（左右）	扩瘴の棘	中
	怨嗟のうめき	低
	乱气の棘	极低
全部位破坏报酬	漆黑の蛇	低
	希望の凯歌	低
	破灭の蛇	极低
	金银四ツ目の鬼面	极低

淤加美主

部位	素材名	概率
本体	淤加美主の硬腹甲	高
	ねじれた大牙	极低
	冰炎龙	极低
前手（左右）	苍腕甲	中
	勇气の雄たけび	低
	苍腕の刃棘	极低
前手（再生后／左右）	苍腕の刃棘	中
	苍腕甲	低
	希望の凯歌	极低
后手（左右）	振武の豪腕	中
	勇气の雄たけび	低
	希望の凯歌	极低
尻尾	大龙尾	低
	谛念のうめき	低
	勇气の雄たけび	低
角	淤加美主の鬼角	中
	谛念のうめき	低
	希望の凯歌	极低
肩甲（左右）	大きな鬼角	中
	勇气の雄たけび	低
	希望の凯歌	极低
腰（左右）	扩瘴の大刺	中
	谛念のうめき	低
	勇气の雄たけび	极低
全部位破坏报酬	ねじれた大牙	低
	希望の凯歌	低
	冰炎龙	极低
	金银四ツ目の鬼面	极低

常夜王

部位	素材名	概率
下位		
本体	常夜の铠	高
	常夜の兜	极低
	オオマガツヒ	极低
剑	黄金刀刃	中
	异界铁矿	低
	勇气の声	极低
右手	黄金の腕甲	中
	异界铁矿	低
	勇气の声	极低
足（×4）	王兽の大爪	中
	慈爱のささやき	低
	异界铁矿	极低
尾	王兽の尾	中
	慈爱のささやき	低
	异界铁矿	极低
角	常夜王の鬼角片	中
	异界铁矿	低
	勇气の声	极低
牙	王兽の大牙	中
	慈爱のささやき	低
	异界铁矿	极低
翼	王者の翼	中
	异界铁矿	低
	王者の大翼	极低
大翼（噬魂状态）	王者の大翼	中
	王者の翼	低
	勇气の声	极低
全部位破坏报酬	常世の兜	低
	勇气の声	低
	オオマガツヒ	极低
	金银四ツ目の鬼面	极低
上位		
本体	常夜の硬铠	中
	常夜の兜	极低
	オオマガツヒ	极低
	ヤソマガツヒ	极低
剑	黄金刀	中
	怨嗟のうめき	低
	黄金刀刃	极低
右手	榨魂の腕	中
	谛念のうめき	低
	黄金の腕甲	极低
前足（左右）	王兽の锐爪	中
	谛念のうめき	低
	王兽の大爪	极低
后足（左右）	王兽の锐爪	中
	慈爱のささやき	低
	王兽の大爪	极低
尾	王兽の大尾	中
	怨嗟のうめき	低
	王兽の尾	极低
角	常夜王の鬼角	中
	希望の凯歌	低
	常夜王の鬼角片	极低
牙	王兽の真牙	中
	希望の凯歌	低
	王兽の大牙	极低
翼	王者の大翼	中
	王者の光背	低
	王者の真翼	极低
	谛念のうめき	极低
大翼（噬魂状态）	王者の光背	中
	王者の真翼	低
	王者の大翼	极低
	希望の凯歌	极低
全部位破坏报酬	オオマガツヒ	低
	希望の凯歌	低
	ヤソマガツヒ	极低
	金银四ツ目の鬼面	极低

常夜大王

部位	素材名	概率
本体	大王の赤铠	极高
	大王の兜	极低
	常暗	极低
斧	大王の巨斧	中
	悔恨のうめき	低
	谛念のうめき	极低
右手	雷咒の腕	中
	悔恨のうめき	低
	谛念のうめき	极低
足（×4）	真兽の巨爪	中
	悔恨のうめき	低
	谛念のうめき	极低
尻尾	真兽の巨尾	中
	悔恨のうめき	低
	谛念のうめき	极低
角	常世大王の鬼角	中
	悔恨のうめき	低
	希望の凯歌	中
牙	真兽の巨牙	中
	悔恨のうめき	低
	谛念のうめき	极低
翼	大王の光背	中
	大王の真翼	极低
	谛念のうめき	低
大翼（噬魂状态）	大王の光背	低
	大王の真翼	中
	希望の凯歌	极低
全部位破坏报酬	大王の兜	低
	常暗	极低
	希望の凯歌	低
	金银四ツ目の鬼面	极低

奖杯全攻略

奖杯总数	50	铜杯	36	银杯	11	金杯	2	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	250 小时以上
在线或联机奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	联机能一定程度上缩短白金时间

传说のモノノフ（白金）
取得条件：获得其他全部奖杯

大和の教え（铜杯）
取得条件：到大和那里查看勋章即可解锁

一人前のモノノフ（铜杯）
取得条件：完成剧情第一章

气锐のモノノフ（铜杯）
取得条件：完成剧情第二章

モノノフ队长（铜杯）
取得条件：完成剧情第三章

手练れのモノノフ（铜杯）
取得条件：完成剧情第四章

ムスヒの担い手（银杯）
取得条件：完成剧情第五章

モノノフの英雄（铜杯）
取得条件：完成单机所有章节
奖杯说明：打完“7 章：讨鬼传”即可。

切り拓く者（铜杯）
取得条件：进行度三的任务全部完成

たゆまぬ勇士（铜杯）
取得条件：进行度五的任务全部完成

希望の担い手（银杯）
取得条件：进行度十的任务全部完成

金眼四ツ目の守り人（金杯）
取得条件：所有任务全部完成
奖杯说明：包含所有章节和所有进度的任务，但不包括 DLC 任务。

指南修了（铜杯）
取得条件：完成全部指南
奖杯说明：完成全部武器指南之后还有一个鬼眼的指南，而且要过了一些章节才会出现。

厄介ごと请负人（铜杯）
取得条件：完成 30 个依赖任务

仕事人
铜杯
取得条件：完成所有依赖任务
奖杯说明：部分依赖任务要完成其他特定依赖任务之后才会出现。

磨き抜きし者
铜杯
取得条件：任意一把武器锻炼到最大等级

武器收集家
铜杯
取得条件：获得 50 种武器
奖杯说明：武器只要曾经得到过就算一种，不需要箱子同时存在 50 种武器。

一意专心
银杯
取得条件：任意种类的武器完成全收集
奖杯说明：同样是某种武器只要得到过就算完成收集，这个奖杯的难点在于合成武器要将基础武器锻炼到最高熟练度，并且耗费巨额金钱升级，最贵的三把合成武器可以一口气合成出来，解锁了奖杯然后读档。这样可以节省大量金钱以及不用消耗掉 3 个魂了。

灵威を得し者
铜杯
取得条件：在祭祀堂进行武器合成

锻え上げし者
铜杯
取得条件：任意一件防具锻炼到最大等级

防具收集家
铜杯
取得条件：获得防具合计 50 种类
奖杯说明：防具是按部件分开计算的，而且只要曾经获得过即可，下同。

防具爱好家
铜杯
取得条件：获得防具合计 100 种类

英灵の导き手
铜杯
取得条件：任意一个御魂升到 Lv 10
奖杯说明：挑一个初始升级价格便宜的魂，花钱升到最高级即可，不过章节对魂的升级上限有限制，因此可以通关之后再解锁这个。

英灵の解放者
金杯
取得条件：集齐全部御魂
奖杯说明：可参照前文“全御魂收集方法”部分。魂总数 200 个，不包含额外的 DLC 御魂。但是游戏特典赠送的“新岛八重”、“桃太郎”、“一寸法师”包含在 200 内，并且可以在游戏中收集。

发动名人
铜杯
取得条件：发动过 50 种技能

发动の达人
银杯
取得条件：发动过 300 种技能
奖杯说明：查看自己的名片可以知道自己已经发动过的技能数量。建议升级御魂的时候把要升级的御魂装在身上，这样升级的过程就能将技能全部引发了。

合わせ上手
铜杯
取得条件：发动过 30 种组合技能
奖杯说明：可按照前文的组合技能列表，可以完成全御魂收集之后再解锁，下同。

合わせの达人
银杯
取得条件：发动过 100 种组合技能

武器に通ず
铜杯
取得条件：选择所有种类的武器执行任务 10 次

战法に通ず
铜杯
取得条件：选择所有风格的御魂执行任务 10 次

浄める者
铜杯
取得条件：进行 10 次道具净化
奖杯说明：推荐选择场地上位的“战”，从起点进入**ホ**区之后马上开鬼眼，右边离入口很近的地方能看到隐藏道具（不一定出现），而这个点的隐藏道具有一定几率是“秽れた物体”，如果没有或者没刷出来就退任务。不断重复即可。

“鬼”を知る者
银杯
取得条件：手帐里的讨伐记录履历全部完成
奖杯说明：可参照前文“全大型鬼素材及对应部位”部分收集鬼的记录。

异界を知る者
银杯
取得条件：手帐里的拾取记录全部完成
奖杯说明：平时执行任务的时候多在场地内进行采集即可。

破坏の达人
铜杯
取得条件：任意大型鬼的部位，在一次任务中实现全部破坏
奖杯说明：前文大型鬼讨伐攻略中有对如何全破进行说明，选初期简单的鬼即可。

破坏王
铜杯
取得条件：部位破坏 100 次

破坏神
银杯
取得条件：部位破坏 500 次

拾い上手
铜杯
取得条件：拾取道具 100 次

杂鬼歼灭
铜杯
取得条件：讨伐小型鬼合计 1000 只
奖杯说明：没必要刻意去刷的任务，但想尽快解锁刻意刷 10 次二章的“速攻任务：百鬼夜行”。

“鬼”を讨つ鬼
铜杯
取得条件：讨伐大型鬼合计 100 只

片づけ上手
铜杯
取得条件：武器箱子和收纳箱子容量提升到最高
奖杯说明：通过完成相关依赖任务即可提升箱子容量。

神木の恵み
铜杯
取得条件：神木成长到最大
奖杯说明：单机模式下每次完成任务后给神木供钱，到第五章差不多通关的时候即可成长到最大（此时每次喂食要 1800 魄）。

赛钱箱の御利益
铜杯
取得条件：香油钱箱成长到最大
奖杯说明：投钱金额越高，解锁越早。

お客様は神様です
铜杯
取得条件：在万事屋中获得“神様”的称号
奖杯说明：该称号要求店铺界面上方的数字达到 3 万，熟客点数 3 万意味着要购买累计 30 万的商品，或者卖出累计 15 万的素材。后期可以到他那里将自己箱子里的素材连武器全部卖光，然后解锁了奖杯之后读档。

しぐさの达人
铜杯
取得条件：学会所有动作
奖杯说明：部分隐藏动作需要完成特定依赖才能学会。

冒险に行こう
铜杯
取得条件：委托天狐出去冒险 30 次

一途な想い
铜杯
取得条件：任意一位 NPC 角色友好度达到最高

人气者
银杯
取得条件：所有 NPC 角色友好度达到最高
奖杯说明：这个奖杯所要求的 NPC 是那些能在秋水那里查看到好感度的 NPC，战斗系 NPC 只要一起出战就能提升好感度，商店系 NPC 只要多花费即可提升，而既非战斗也非商店系的橘花、大和、秋水三人除了剧情中选择提高好感度的选项之外，每次任务回来跟他们对话也可以提升好感度，不过需要长时间慢慢积累。

禁断の禊场
铜杯
取得条件：在浴场与异性 NPC 一起泡澡
奖杯说明：跟异性好感度达到一定程度以上，并且在异性的时间进去禊场就能遇到他们并解锁奖杯。禊场门外的牌子能看到对应的性别时间，红色为女性，蓝色为男性。

禊场の常连
铜杯
取得条件：使用浴场 50 次

お大尽
银杯
取得条件：合计获得金钱 1000000
奖杯说明：累计的金钱量，慢慢积累即可。后期也可以一口气在商店卖空自己的箱子，解锁了奖杯之后读档。



ACT	雷曼 传奇			需须记忆卡
	Rayman Legends			1001MB
	Ubisoft	2013年9月3日	美版	1~2人
零售版：39.99美元/下载版：35.99美元		无对应周边	对应玩家年龄：10岁以上	

《传奇》相比《起源》更加契合PSV的触摸和体感操作，且有独占的“墨菲的挑战”模式，极具创意的音乐关卡也是本作的一大特色。不过PSV版删除了“时间挑战”关卡，虽然育碧已承诺会通过补丁的方式追加，不过目前尚未更新，本攻略也以1.01版为准。

文 苍穹 美编 Juxi



系统介绍

基本操作

本作中角色的各项能力在一开始就能使用，不像前作那样需要逐一习得。以下是各类型关卡中的基本按键操作，触摸操作稍后介绍。

按键	普通关卡	游泳关卡	飞行关卡
左摇杆/方向键	角色移动	角色移动	角色移动
△	视角复位	视角复位	视角复位
□/○	攻击	攻击	吸气
按住□/○	蓄力攻击	–	连续吸气
×	跳跃	向前游动	发射子弹（连打比按住连射速度快）
按住×	空中滑翔	–	连续发射子弹
L/R	加速跑动	加速游泳	–
Start	暂停菜单	暂停菜单	暂停菜单

注：用手指向屏幕的两个相反方向拉能扩大画面，按△键则令视角复位。

触摸要素

在特定的触摸关卡中，玩家会遭遇阻拦无法前进，屏幕下方出现“Tap the touchscreen to release Murfy”的文字提示。此时点击屏幕就能以触摸操作控制墨菲（Murfy），AI控制的格罗伯克斯（Globox）会自行前进、跳跃和攻击（有条件联机的话可以交由其他玩家操控）。触摸操作一般只涉及前触屏，基本功能如下：划动能扳动机关、拖动平台、切断绳索等；点击可攻击眼球状物体、打消火球、开启机关等；反复点击可以对敌人进行搔痒，让格罗伯克斯得以近身攻击；点住地面上的植物向上划屏幕，则能将其拔起来。在菜单中选择“Switch to touch pad”可以切换为背触板操作，但不推荐。



进阶技巧

1.在地面或空中按↓+□/○键可攻击正下方，除了打通障碍外，也能把潜伏在地底的东西打出来。利用此招对弹射垫攻击，能够获得更高的反弹高度，从而到达普通方式无法触及的平台。

2.按住R键跑动时按□/○键，角色会发动旋转攻击，此招不会减速，在起跑时直接使用也比按住R键的加速度更快。旋转攻击加速后接×键可以跳得比平时更远，在比拼速度的挑战模式中是很常用的技巧。

3.按住R键游泳时按□/○键，角色会发动旋转攻击，此招不会减速，能够向前迅速蹿出一段距离，但也有一个较短的硬直时间。

4.在飞行关卡中按□/○键吸收敌人或物体，之后按×键就能将其喷出，这种攻击方式相比普通子弹更具有穿透性，能够一次性命中一条线上的敌人。

5.在触摸关卡中，用手指点击或划过黄色小精灵，能让其变成活跃的紫红色，从而令得分翻倍（点击弹射垫、地上长出的黄色菌类等也有同样的效果）。点击敌人进行搔痒、令其处于狂笑状态，击倒后得到的分数翻倍。此外，关卡的背景中有时还有甲虫、蜘蛛等生物，直接点击拍死也能得到加分。

模式介绍

本作的主界面（Main Gallery）犹如一间图画陈列室，每幅画代表一个模式或一个冒险世界，跳起便可进入图画（画框下缘的骷髅表示关卡难度）。跳起与房间正中央的“泡泡梦境之神”波洛库斯（Polokus）对话则能得到一些基础提示，以他为分界点，右侧是《传奇》的6个冒险世界，左侧则是6个附加模式。

并非全部的模式/关卡都在初期可选，上锁的图画表示玩家需达成一定的条件方能解锁，没有上锁但是被红布遮住的则表示需要先完成前一个关卡。下面按从左到右的顺序逐一介绍。

Creatures：怪物陈列室，初期上锁，需要靠刮擦幸运券解锁。这里共有6个陈列架，每个可容纳10只怪物，攒满一层能得到对应的怪物奖杯。怪物依靠刮擦幸运券得到，每天都会掉落一定量的小精灵供玩家收集。

Back to Origins：《起源》的重制模式，初期上锁，需要靠刮擦幸运券解锁。内含5个冒险世界，每个世界各有8个关卡，都需要依靠刮擦幸运券解锁。

Kung Foot：功夫足球，初期可选。供双人联机对抗的迷你游戏，没有什么特别的要素。

Murfy's Challenges：墨菲的挑战模式，初期上锁，需解救100个小不点解锁。作为PSV版的独占内容，里面全部是触摸关卡，不对应小精灵或小不点奖杯，但能解锁两个隐藏角色。

Challenges：网络挑战模式，初期可选。最初只开启每日挑战，玩家的杰出度等级到达2级、5级、7级时分别可解锁每周挑战、每日EX挑战、每周EX挑战这三项内容。官方会按每天和每周两种周期更新挑战任务，所有参与的玩家都会进行排名，最终结算时按成绩分发不同的奖杯和小精灵奖励。游玩时必须连接PSN，与服务器链接中断的话会强制退出该模式。玩家可以勾选菜单中的“Display ghost”项目显示幽灵角色，向其他玩家学习。

Heroes：角色收集室，初期可选，在此可以更换操作的角色。除了初期即可选择的外，大部分需要依靠累积的小精灵数量解锁，少数角色在完成特定关卡后才能使用（具体参看“角色解锁”部分）。

Teensies Trouble：《传奇》的冒险世界，初期可选。

Toad Story：《传奇》的冒险世界，初期上锁，需解救12个小不点解锁。

Fiesta de los Muertos：《传奇》的冒险世界，初期上锁，需解救25个小不点解锁。

20000 Lums Under the Sea：《传奇》的冒险世界，初期上锁，需解救40个小不点解锁。

Olympus Maximus：《传奇》的冒险世界，初期上锁，需解救65个小不点解锁。

Living Dead Party：《传奇》的冒险世界，初期上锁，需解救400个小不点解锁。里面都是音乐关，虽然与主线剧情无关，但关系到一个隐藏角色的解锁。



幸运券

在《传奇》和《起源》的冒险世界中，过关时达到一定的分数要求就能够得到幸运券（Lucky Ticket），每关只能拿一次。完成一个世界的全部关卡后则能一口气得到5张。平时点击右下角的箭头按钮，再点选中央的四叶草图标就能够使用，通过划动触摸屏的方式刮擦幸运券，出现三个以上相同图案时就能得到对应的奖励，具体有以下几种：①解锁《起源》关卡；②追加怪物陈列室中的怪物；③解救小不点人质；④获得一定数量的小精灵（具体的数额与小精灵图案的数量成正比）。

角色解锁

游戏中的可用角色数量看似很多，实际上大部分只是换了一件衣服或配色，四种基础建模为：雷曼、格罗伯克斯、芭芭拉、小不点。角色虽然动作有所不同，但跑步速度、跳跃距离等基本能力上没有区别。下面列出PSV版所有角色的解锁条件。

角色	解锁条件
Rayman	初期
Sir Globrax	初期
Globox	初期
Grand Minimus	初期
Goth Teensy	初期
Sir Rayelot	获得2000个小精灵
Teensy Ray	获得5000个小精灵
Red Globox	获得9000个小精灵
Glob Teen	获得14000个小精灵
Raybox	获得20000个小精灵
Teensy Queen	获得28000个小精灵
Glombrox	获得40000个小精灵
Teensy Wizard	获得55000个小精灵
Raymesis	获得75000个小精灵
Teensy Hermit	获得100000个小精灵
Raymolk	获得130000个小精灵
Ninja Teensy	获得180000个小精灵
Globolk	获得250000个小精灵
Flaming Teensy	获得350000个小精灵
Poglox	获得500000个小精灵
The First King	获得750000个小精灵
Rayomz	获得1000000个小精灵
Barbara	完成关卡"Dungeon Dash"
Elysia	完成关卡"Dungeon Chase"
Aurora	完成关卡"600 Feet Under"
Twila	完成关卡"6000 Feet Under"
Ursula	完成关卡"The Ninja Dojo"
Emma	完成关卡"The Shaolin Master Dojo"
Olympia	完成关卡"Up, Up and Get away"
Sibylia	完成关卡"Up, Up and Escape"
Golden Teensy	解救全部615个小不点
Glob Cell	完成墨菲的挑战关"Bounce to the sky"
Ray of Persia	完成墨菲的挑战关"An Architect's Nightmare"

收集要素

小精灵

名为"Lum"的精灵是基本的加分要素，黄色的+1、紫红色的+2。在普通关卡中，一列小精灵排头的往往是紫红色的小精灵，从它开始触碰起的话能把整列小精灵逐一激活，从而令分数翻倍；而在触摸关卡中，玩家可以用手指点击或划动小精灵，直接让它们进入活跃状态，当AI操控的角色经过时，就能一举提升得分。除了触碰小精灵外，以下方式也可以得到加分：①触碰金色的骷髅金币后，带着它移动一定的距离，分数+25；②已经有1颗红心的状态下再吃到红心，分数+5；③解救小不点人质，分数+25；④攻击敌人、植物等，都有不同额度的加分。

得分影响过关时的评价之一——小精灵奖杯。根据过关时的总分，玩家能够获得铜杯、银杯、金杯以及幸运符的奖励，得到的奖杯会显示在关卡画框的上方。不同关卡对分数的要求也有所差异，具体有以下三种：铜25、银50、券75、金100；铜75、银150、券225、金300；铜150、银300、券450、金600。



小不点

在《传奇》和《起源》的冒险世界中，都有蓝色的小不点人质"Teensy"等待着玩家的救援（靠近时有"help me"的音效）。他们往往在较为隐蔽的场所，或是被敌人抓着，或是被牢笼和绳索束缚着，靠近后攻击即可解救。

大部分关卡中的小不点人质都为10个，包括8个普通的，以及2个被困在房间中的人质，后者需要先找到隐藏的门；少数关卡仅有3个人质，其位置往往也都比较显眼。

解救人质的数量影响过关时的另一评价——小不点奖杯，根据解救的人质数同样有铜、银、金杯之分，与小精灵奖杯不同的是，人质并不需要一次性全部解救，关卡分多次进行时逐一救出也是可以得到金杯的。当玩家把一个冒险世界的小不点人质全部救出后，还能够得到一个钻石奖杯。得到的奖杯会显示在关卡画框的上缘。



杰出等级

本作中有一个杰出度（Awesomeness）的概念，在"My Stuff"项目中可以查看。玩家获得关卡中的奖杯就能够积累经验值，进而提升杰出等级，升级时能得到一定的小精灵奖励。具体经验值如下：铜杯1点、银杯5点、金杯10点、钻石杯50点。除了单机模式下各关卡中得到的小精灵、小不点奖杯以及怪物陈列室的奖杯外，在网络挑战模式中也可以获得奖杯。不过想要升到满级并不容易。

等级	所需经验值
1	60
2	130
3	210
4	300
5	400
6	550
7	800
8	1500
9	2500
10	4000
11	6000

关卡形式

本作虽然归为传统平台类ACT，但实际玩法丰富多样，按照关卡的主题可以划分为几种类型，下面先简单地概括介绍一下，具体的要点参看攻略部分。

普通关卡：标准的横版过关型关卡，部分关卡还有水下场景。非强制卷轴的版面可以慢慢探索隐藏要素，强制卷轴类的则需尽快通过。

触摸关卡：普通关卡的变种，结合了PSV的触摸和体感元素，同样富含大量的隐藏要素，到达终点大门时还需点击眼睛才能过关。

救援关卡：《传奇》的前5个冒险世界各有两个解救公主的救援关卡（Rescue），每个世界的主题略有不同，完成后可解锁一名角色。

音乐关卡：《传奇》新增的玩法，关卡固定为强制卷轴，玩家需要一路加速。沿途障碍和敌人的设计都与音乐节拍暗合，如果玩家的按键时机恰当，角色的行动就会与音乐完美地重合起来，共同谱写出华丽的乐章。

飞行关卡：《起源》里骑着蚊子的关卡，类似飞行射击类游戏的玩法，同样为强制卷轴。

追逐关卡：《起源》里的关卡，版面强制卷轴的速度很快，玩家几乎要全程按住加速键，追逐一个逃跑的宝箱，直到终点处将其打开。

由于PSV版删除了家用机版的时间挑战模式，故目前的1.01版仍没有此类关卡。除了《起源》的追逐关卡和"Living Dead Party"的音乐关卡外，其他大部分关卡都设有许多Check Point，角色死亡后可以立刻从该点继续游戏，玩家也可以打开菜单选择"Restart sequence"主动重开。





《传奇》世界收集攻略

本部分主要讲解各关卡的要点，以及全部小不点人质的所在位置，少数只有3个人质且位置都很明显的关卡就不列“收集”部分了。按照游戏内右上角的图标排序，普通的人质编号①～⑧，两个在隐藏门内的特殊人质分别为A和B。关卡中发生黑场效果即视为“场景切换”，后文中“场景一”、“场景二”按此规则划分。

TEENSIES IN TROUBLE

Once Upon a Time

要点

本关主要是触摸操作的教学，遇到长着眼睛的触手植物连点眼珠就能令其缩回去。点击古井机关后向下拖动弹弓，把角色弹射到场景远端（具体着陆点可左右调整）。面对大型敌人连续点划触摸屏进行搔痒可趁机攻击，进入城堡后除了用划动操作切断绳索或扳动机关外，眼珠型火炎可用点击操作消灭。来到圆盘处时点击中央圆心，然后倾斜PSV令角色走上平台即可。

收集

①：起点位置往左走、穿过树洞可见。

②：必经之路上，在第一个平台的右上方。

A：击倒斜坡下两个举着木板的敌人，往左走可发现隐藏门。洞内没有任何威胁，注意站位和起跳时机便能收集到大量精灵，最后绑着小不点的树干会自动被风吹过来。

③：被弹射到场景远端后，向右不远即可看到其被敌人挂在木棍上。

④：进入第二个场景——城堡后，首个可拉动的木质平台处，将其向下拉动令角色往左走便能发现（如图）。

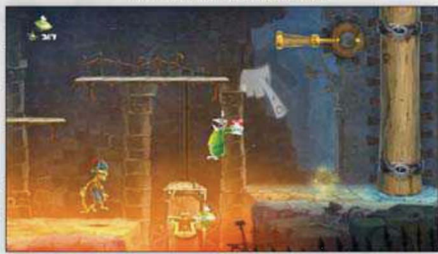
⑤：利用切断的绳索越过水域时，悬挂在对岸的半空中。

⑥：火炎区域，被绑在尖刺木桩下方。只划掉挡路的木桩即可，注意不要弄断目标所在木桩上的绳索。

B：圆盘机关的右上方。进门后需利用倾斜PSV的操作方式，令角色避过尖刺靠近右上方的牢笼。

⑦：最后一个场景的初始区域，站在尖刺平台上时先切断左侧的绳索，让角色得以进入左下的隐蔽区域。

⑧：大片的火炎区域前，悬挂在一个敌人的上方，需用划动操作切断牢笼上的绳索。


▼小不点人质④位于左下角。

Creepy Castle

要点

初期利用蹬墙跳前进，悬挂在空中的利斧只要不踩到其下方的机关就不会触发。挡路的骸骨凭攻击可以打散，而对准弹射垫用↓+□键能反弹得更高。

收集

①：起点位置右下方的凹槽内，会自动飞出来。

A：在首个尖刺凹陷的上方利用蹬墙跳可以找到隐藏门。进门后下层的机关会显现一下就缩回去，玩家需记牢○、□、△图标的都是可以踩踏的平台，其余为尖刺。

②：第二个场景利用首个弹射垫跳到高处后，悬挂在瀑布后方。

③：有两个弹射垫和大量骸骨的区域，打散圆环右侧骸骨后发现。

B：区域同③，在平台左上方的瀑布后能直接看到门。进入后利用食人藤蔓自动收缩的特性，便可不断攀爬到达高处。

④：击碎厚厚的骸骨堆后，牢笼位于右上方的平台。

⑤：沿湍急的水流到达大片水域后潜水，隐藏在左下方的骸骨堆后面。

⑥：触手植物水域的右上方，利用锁链和蹬墙跳解救。

⑦：最后一个场景，有绳索、弹射垫和两个红色敌人的区域右上方，利用连续踩踏敌人的方式靠近。

⑧：有触手植物和食人藤蔓的区域，爬上藤蔓可看到就在左上方。

Enchanted Forest

要点

整关都要在丛林中利用树枝、藤蔓等前进，值得注意的是部分岩石会来回运动，需看清其运动规律，不要被夹住，否则是即死的。

收集

A：首个金币处，沿着树枝往右上方跑即能发现隐藏门。洞内同样需要瞬间记忆平台，记住☆和△标志的都是尖刺。

①：隐藏门A的右下方，树枝下沉后可利用藤蔓荡到对岸。

②：继续往右走不远便能看到其被敌人抓在手上敲打。

③：两块被树枝缠绕、不断敲击的岩石处，往左是金币，往右则是被囚的小不点。

④：捡到狭缝中的金币后往右，在两块相互咬合、不断运动的石头左上方。

⑤：往右走打散骸骨后便能看到其被敌人抓在手上敲打。

⑥：区域同⑤，牢笼位于树枝的下方。

⑦：区域同⑤，上下摆动的树枝右侧，被敌人踩在脚底下。

B：往大型敌人左下方走可以发现大门。洞内非常简单，沿着小精灵的轨迹跳跃便可一边回收、一边击倒敌人。

⑧：终点右下方的水域内。



Dungeon Dash(Rescue Barbara)



要点

强制卷轴的救援关，被版面左侧的火炎追上即死。场景内只有平台类机关，新增的弹簧型平台在拉动后要一直点住屏幕，否则其会弹回去，容易把角色夹死。不过第二个小不点处就要利用这种弹簧特性，把角色弹到高空才能触及牢笼。要尽可能多地把沿路的精灵都激活成紫红色，才能拿到300分以上。



Ropes Course



要点

只求过关的话对触摸操作的要求不高，想拿到600分以上需要多激活精灵，并对沿途的敌人进行搔痒，令打出的分数翻倍。隐藏门A有一定的技术要求，也是拿分的关键，划断绳索时保证角色抓在手中的是较长的一端，这样才能加大其摆动幅度，回收全部的精灵。

收集

①：第二块有眼睛的巨大岩石处，提前点击岩石的眼睛令其升起，即可在下方发现。

②：避过触手植物来到高处后，隐藏在右上方的树叶丛中，需用划动操作切断牢笼上的绳索。

③：击倒大型敌人后，两个利用绳索悬挂下来的敌人所在区域，拔起植物可见。

④：沿绳索滑下的区域，悬挂在两根尖刺木桩之间，注意不要误切了牢笼的绳索。

⑤：往右走到由两根绳索挂住的带刺木桩处，只划断左侧那根，角色会自动用蹬墙跳靠近右上方的牢笼。

A：来到下方有触手植物的平台处，只划断左侧的绳索，令角色沿平台向上就能到达右上的门。洞内的要点是切断绳索的时机和位置，否则会撞到尖刺上直接毙命。

B：沿着绳索滑向下层时，快速点击两根触手植物令其缩回至最底部，角色才会靠近左下角的隐藏门（如图）。洞内是体感型机关，先把PSV向左转90度，角色抓住吊环后向右转90度，当看到其起跳后迅速左转，就能在落入深渊前触及牢笼。

⑥：向右走不远就能看到，点击眼珠令触手缩到最底部，角色才会走下方的路。

⑦：击倒大型敌人后跳落至下层，左右各有一个被绳子拴住的敌人，先划断左侧的就能靠近草丛后隐藏着的小不点。

⑧：利用绳索和蹬墙跳到达高层，接近终点时有一个敌人会拖着牢笼往前冲，要在其冲入悬崖前把绳子划断或是利用搔痒定住敌人才能顺利解救。

▶想接近隐藏门B，点击两根植物眼睛的速度要快。



Quick Sand



要点

本关的难度有所提升，第一座建筑是自动坍塌的，后续的则在拉动特定的把手后开始下沉，留给玩家思考的时间很少。初次攻关时免不了被压死几次，除了记住小不点的位置外，金币等加分点也要记好，在建筑坍塌时提前站位，才能确保有足够的时间回收。



收集

A：第一个血瓶过后，等左侧的第一座建筑坍塌停止后用蹬墙跳向左上方移动，即可发现隐藏门。其中要利用骸骨作蹬墙跳迅速到达最上方，小精灵队伍的飞行轨迹可视作路线提示，动作稍慢就会被熔岩烧到。

①：第二座下沉建筑，在血瓶出现时保证自身位于其左侧就能及时解救。

②：第二座下沉建筑，几段绳索过后，一个抓着小精灵的敌人出现时向其左侧移动才能及时解救。

③：第二座下沉建筑，右侧出现骸骨时可见，要尽快用↓+□键攻击将其救出。

④：第三座下沉建筑，当右侧出现骸骨时靠近并打碎，牢笼就在右上角。

⑤：第三座下沉建筑，④过后立刻往左侧走，牢笼出现后会很快飞走，需尽快靠近。

⑥：第四座下沉建筑，屏幕上刚出现带眼珠的火球时，牢笼就在右上角。

⑦：在⑥的正上方，救援动作要快。

B：站在一小块花地处，等建筑下沉停止后往左走就能看见隐藏门。房间内的建筑下沉速度更快，且边缘带有尖刺，玩家无需主动攀爬，站在原地等其下落，自己左右调整站位即可。

⑧：本关终点处。



Dungeon Chase(Rescue Elysia)



要点

本关新增的被锁链挂住的平台，利用水平拖动操作可令其发生位移。第二个小不点悬挂在半空中，正常起跳无法够到，需配合角色的移动速度划断绳索，否则其会坠入悬崖，这里也是一个Check Point，多尝试几次总能拿到。最后面对漫天的火球时不要紧张，点掉必要的几个即可。另外画面背景中的小虫子虽然没有伤害判定，但抽空按死也是可以得到加分的。

How to Shoot your Dragon

要点

利用弹簧型平台的特点可以帮助角色收集精灵、越过熔岩，不过要把握好提前量。城堡内流程的后半段后方会有熔岩来袭，一些浮动的平台也是会下沉的，故思考和操作要迅速。来到室外屏幕会强制卷轴，玩家需要操控墨菲用弹弓击退吐火挡路的飞龙，只求过关的话背景上的飞龙是不用管的，但全灭飞龙涉及到一个奖杯。

收集

①：上方带尖刺的平台左下方、两束熔岩之间，拉动平台让角色利用挂环靠近。

A：拉动弹簧型平台、来到下方是熔岩的移动平台处，角色跃上平台后将其向左拉到尽头能发现隐藏门（如图）。在内部把PSV按向右90度→向左90度→恢复原位→向左90度的顺序倾斜，就能救出小不点。

②：在一个举着盾牌的敌人过后，有一条锁链和三个移动平台、左侧是熔岩的的区域，待角色来到中央的平台后将其拉到最下方，即可看到左下隐藏的牢笼。

B：继续往右就能看到右上方的大门，快速向上拉动平台靠近。洞内同样是体感机关，待角色抓住下方吊环后，以向右90度→向左90度→向右90度→恢复原位的顺序倾斜，方能接近牢笼。

③：隐藏门B右上方的一片蜘蛛网后，先把带尖刺的平台向下拉，再配合角色的跳跃往上拉动，利用连续蹬墙跳解救。

④：在绳索间滑动，划断尖刺木桩、避过熔岩后，位于下方移动平台的左侧。

⑤：后方有熔岩袭来的跑路阶段，当背景上出现飞龙、前方是连续的绳索时，不要划断最右侧的绳子，这样角色才能够到小不点。

⑥：在有两个尖刺平台和绳索、下方有眼珠火球飞出的区域，小不点被踩在右上角敌人的脚底下。拖动并控制两个平台的高度，让角色得以凭蹬墙跳抓到最高处的绳索。

⑦：连续的斜向绳索最末端，小不点被绑在尖刺木桩的下面，如果玩家看到木桩就立刻条件反射地划断反而救不到。

⑧：室外场景，玩家在用弹弓攻击飞龙的过程中可以看到牢笼挂在一根柱子上，AI角色自动会去解救。





▲先把平台往左拉才能发现隐藏门A。

Breathing Fire!

要点

面对肥大飞龙的BOSS战，根据交手位置分为3个阶段。第一阶段BOSS会按照远端、左上、右下、右上、左下的顺序循环喷射火球，速度很慢，用左右移动和跳跃即可躲开。当其嘴部冒出黑烟并咳嗽时是最好的反击机会，发射拳套将其打落，等飞龙撞毁平台后就可以继续前进。第二阶段平台左侧有一个弹射垫和一个圆环，BOSS同时喷射的火球会增多，具体规律为远端、右上、左上、右上，依旧是耐心躲避、等其咳嗽，由于BOSS的位置较高，反击时要抓住左上方的圆环并用跳跃维持高度。BOSS再度撞毁平台后继续向右，第三阶段战斗的平台分上下两层，不时会有杂兵出来干扰。BOSS追加了一招持续型火炎，第一发从右下往上，站在上层平台可以回避，第二发从左上往下，站在下层平台可保无恙，由于平台会左右晃动，玩家要微调一下自己的站位。等BOSS开始吐火球时，站到左上并让平台往左倾斜就可以尽数挡掉。由于此阶段BOSS咳嗽的硬直时间较短，摸清规律后要尽快地展开反击。如果玩家掌握了BOSS的动向，不用等其咳嗽抓住机会的话也可以展开攻击，连续命中能中断其招式。最后用蓄力攻击把卡住的邪恶小不点打飞到太空。

收集

①：起点位置右上方，快速抓住圆木上的圆环接近，圆木下沉的话会够不到。

②：得到远程子弹——拳套后，往右走看到骸骨堆时牢笼会从空中飞过来。

③：BOSS战第二阶段过后，跳过一个降落伞敌人，小不点被绑在右侧平台的下层。



Castle Rock

要点

摇滚曲风的音乐关，由于版面强制卷轴的速度较快，需要全程按住加速键。蓝色的指示灯可以当做起跳或出拳的提示，挡路的骸骨和杂兵用跑动攻击干掉不会减缓行进速度，跟着明快的节奏飞奔吧！



TOAD STORY

Ray and the Beanstalk

要点

利用气流移动的关卡，在有上升气流的区域按住×键可以漂浮并持续升高，松开则缓缓下降，玩家需尽快熟悉这种操作。在气流间移动时不要心急，尤其是要按激活顺序触碰小精灵，否则最后很可能无法到达600分。

收集

①：穿过第一个树洞后，位于气流的正上方。

A：到达蜿蜒曲折的水流滑道尽头时，往左下游泳一路返回可以找到隐藏门。其中利用弹射垫和横向气流可以一口气回收大量精灵。

②：从水流滑道往右走，遇到气流时先往右下方潜入水中才能找到。

③：触手植物的水域上方，牢笼在气流间来回飞。

④：几个跳伞的敌人过后，再度遭遇大片触手植物水域，依旧在气流上方。

B：区域同④，借助气流往左上方飞，走上藤蔓可以发现。屋内会不断掉落足球，攻击它令其飞到对面击破牢笼。

⑤：荆棘出现后移动路线改为竖直向上，必经之路上可以看到其在一堆骸骨后。

⑥：区域同⑤，穿过右侧的树洞便可看到。

⑦：继续乘气流向上的途中，伴随着数个跳伞型敌人出现。

⑧：见到几个踩高跷的敌人时，牢笼就在左上的荆棘附近。

The Winds of Strange

要点

本触摸关卡的要点依旧是"气流"，连续点击带眼珠的植物能令其喷出上升气流，而缓缓拖动喷出气流的平台可以让角色做横向移动。优先点击蓝色的弹射垫，令其出现紫红色的光圈，这样角色跳上时可以得到额外的10个精灵。临近终点的荆棘区域也是加分的关键，掌握好点击植物的时机，让角色得以做S型飞行才能得到高分。

收集

①：起点位置右上方的高台，被敌人抓在手上敲打。

②：换成格罗伯克斯后，点击眼珠植物助其穿过树洞，拔起眼前的植物可见（注意拔起的方向，别丢到悬崖下）。

③：继续向上的途中必定可以看到，牢笼会向上飞走，不用着急，它会卡在本区域最上方的藤蔓下。

A：区域同③，先不急着把右侧的平台往上拉，缓缓拖动上方的移动型弹射垫，让角色得以进入左上的树洞（如图）。进门后把两个弹射垫都拉到中央位置，便可利用连续弹跳靠近牢笼。

④：解救③后向右走，点击三个眼珠型植物令其变成弹射垫，就可以触及飞在半空的牢笼。

⑤：在大型敌人的身后，行进途中必然会看到。

⑥：利用三个移动型的喷气平台避过荆棘、到达对岸时，小不点被右侧的敌人抓在手上敲打。

B：借助多个弹射垫跳到最高处后，先不要把喷气平台往右移，点击上方的眼珠植物让角色跳入左侧的树洞内能找到隐藏门。内部是体感型机关，先往左、右任一方向倾斜，待角色起跳时立刻往反方向转，利用连续弹跳才能够到高处的牢笼。

⑦：隐藏门B的正右方，将左侧的弹射垫拉到中央位置即可。

⑧：继续向右来到荆棘区域，在两个眼珠植物间的上空漂浮。



▲慢慢拖动此处的弹射垫，让角色向左移动是发现隐藏门A的关键。

600 Feet Under(Rescue Aurora)

要点

竖直向下的关卡，按住×键可以减缓下落速度，但并不能全程按住，否则会因速度过慢错过飘来的精灵，后半程甚至有可能被左右压迫过来的场景挤死。熟悉版面后把握好飞行轨迹，并尽量做到按键收放自如。

Castle in the Clouds

要点

本关对于漂浮操作的要求有所提高，在无风地带可以利用敌人的降落伞作为落脚点，保持自身的高度。在经过两次弹射后，版面左侧会有荆棘不断追来，此时需一路向右尽快移动，否则退路会被截断。

收集

A：起点位置向右，看到第一棵植物时右侧平台的石壁后有隐藏门。洞内需利用气流和敌人的降落伞向高处移动，不要主动攻击杂兵。

①：隐藏门A的正右方，被敌人踩在脚底下。

②：有三根藤蔓的平台上方，边上有一个敌人把守。

③：看到荆棘边的金币后，利用气流往右上飞有一块漂浮的石块，小不点被绑在木棍上。

④：继续向右，在一块有水流的岩石右下角，位置比较明显。

⑤：弹射到场景远端后，先往左走可以看见被左下角的敌人抓在手上敲打。

⑥：在几块来回摆动的石块上有金币，其右侧是一排骸骨（如图），利用骸骨往上蹬墙跳便能发现。



B：击倒大型敌人后利用气流穿过两块岩石的狭缝往右上方飞。门内的尖刺型敌人是不能攻击的，尽快利用环形气流靠近牢笼即可。

⑦：隐藏门B的正下方，所悬挂的石块会上下移动。

⑧：再次被弹射到场景远端后，有两个降落伞敌人掉下的区域，牢笼会往右侧飞走，需一路追赶并尽快解救。

Altitude Quickness

要点

由于AI对气流区域的漂浮控制很好，本关的难度反倒有所降低，对玩家有操作要求的依旧是眼珠型喷气植物的区域，可以先把小精灵激活再慢慢调整起伏时机，实在控制不好也无妨，本关要获得高分还是比较轻松的。

收集

①：起点位置右侧，气流区域下方。
②：换成格罗伯克斯后，待其穿过树洞，拔起面前的植物可见。
A：利用两个移动弹射垫接近气流平台后，先把平台往左拉，穿过树洞即可看到隐藏门。洞内把左侧的弹射垫拉到中央，右侧的拉到最左边，就能利用连续弹射靠近牢笼。
B：来到上层先不要对大型敌人进行搔痒，把弹射垫拉下来可以穿过树洞前往隐藏门（如图）。洞内是体感机关，倾斜机身保证角色处在两排尖刺之间，缓缓飞向左下角。
③：邪恶小不点的剧情过后一路追赶，来到弹射垫和平台所在区域即可看到。
④：继续向上，在两个移动平台的右上方。
⑤：利用两个眼珠植物弹到右侧后，需适当把平台往上拉，否则起跳高度不够无法够到牢笼。
⑥：到达上层、左上方出现荆棘时，小不点正被右侧的敌人抓在手上敲打。
⑦：荆棘之间、有两个风车的气流区域的右上方。
⑧：本关终点处。



◀先击倒大型敌人就会触发后续剧情，导致无法接近隐藏门B。

6000 Feet Under(Rescue Twila)

要点

从关卡名称就能看出与前一个救援关如出一辙，大部分流程是竖直向下的，不过移动型的荆棘和火球更多，对于玩家瞬间的判断力要求有所提升。降落伞型敌人可以抽空踢飞，赚取额外分数。解救第二个小不点时需注意，从锁链上直接按↓键跳下，在木板上利用蓄力攻击就能够到牢笼了，离开时再用↓+□/○获得更高的弹跳高度。

When Toads Fly

要点

本关的敌人会喷吐或开枪发射火球，玩家的飞行拳套可以抵消火球，这也关系到一个奖杯。临近终点时，一片空旷的空域会突然出现数量众多的喷火枪兵，同时喷出的大量火球容易让玩家措手不及。此处建议先往左飞，令敌人位于同一侧，然后连打按键，利用发射频率上的优势尽快减少敌人的数量。

收集

①：第二个踩高跷的敌人附近。
②：继续向右，在必经之路的一块岩石下方。
③：出现新型敌人——手持喷火枪的蟾蜍时位于其下方。
A：区域同③，右侧有一列小精灵，顺着它们大胆往下方走就能发现隐藏门。进门后保持在原地，躲闪飞过来的敌人并击破障碍，注意不要跳得太高，否则容易被强风吹下悬崖，坚持一会绑着小不点的树干就会自动被吹过来。
④：连续的几个喷火枪敌人过后，位于右下方的显眼位置。
⑤：荆棘区域，踩高跷的敌人上空。
⑥：离开荆棘区域后，不断运动的岩石右下方，进入时注意别被夹死。
B：消灭几个喷火枪敌人，穿过运动的岩石后，隐藏门位于下方（乘着气流往上走是过关的路线）。洞内需依靠×键的滞空保证自己准确地落在弹射垫上，挡路的敌人和障碍一击就能打飞。
⑦：隐藏门B的左上方，几块运动的岩石间，被敌人抓在手上敲打。
⑧：继续乘气流向上飞，位于金币的左上方，被荆棘包围着。

Armored Toad!

要点

面对巨大蟾蜍的BOSS战，其铠甲外还有一圈紫色的护盾，战斗根据其铠甲形态分为三个阶段。第一阶段BOSS会在屏幕右上和右下发射4发飞弹，飞弹的间隙很大、不难躲过，用拳套也可以打掉，等到其紫色的护盾暂时消失后玩家就可以展开反击。击碎铠甲后战斗进入下一阶段，场上出现3只杂兵，BOSS则会发射追踪型导弹，依旧能用拳套打掉，导弹相互碰撞也会抵消。躲闪的同时看准BOSS的护盾状态，一旦消失就立刻反击。BOSS的铠甲再度碎裂进入第三阶段时，它会发狂并全屏幕乱跑，玩家只能躲闪，静待护盾消失给予其致命一击。

收集

①：遭遇最初的两个喷火枪敌人后出现在屏幕右侧。
②：BOSS战第一阶段结束，其铠甲崩裂的同时从屏幕下方出现。
③：BOSS战第二阶段结束，与4个喷火枪杂兵一同出现。

Orchestral Chaos

要点

管弦乐风格的音乐关，普通的蟾蜍型敌人可以直接踩死，踩高跷的和大型敌人则要自己主动出手。蓝色的指示灯依旧是起跳提示，场景内的鼓面是起不到弹跳作用的，玩过前作的玩家别被误导了。



FIESTA DE LOS MUERTOS

What the Duck?

要点

标题和内容相映成趣的一关，角色一开始就会被邪恶小不点用魔法变成鸭子，攻击方式只能用头撞，不过无伤大雅。本关白色带纹路的地形都是蛋糕，玩家要利用触摸操作给角色挖出一条路来，夹在蛋糕里的精灵和小不点也需要自己设计路线拿取。后期带有尖刺和骷髅图案的蛋糕同样可以用触摸操作挖掉，但要注意蛋糕都会慢慢合拢，故动作不能太慢。

收集

①：带有刺球的蛋糕区域，在刺球的右上方。

②：上方有几个尖刺铁块的蛋糕区域，直接挖空牢笼下方的蛋糕令其落下来。

A：前进不远看到右上方有一个骷髅弹射垫，挖一条斜向上的道路，反弹后即可发现左上的隐藏门。房内先让角色走到中央的镂空处，然后挖通道引导高处的熔岩往左侧流，给角色创造接近牢笼的机会。

③：跳过几块番茄后，来到有蓝色移动平台的区域，牢笼与敌人和刺球一同被封在蛋糕里。

④：下方是大量尖刺、需要让空中的红色平台落下垫脚的区域，牢笼位于右上方，挖掉蛋糕时注意把握提前量，否则会坠入悬崖。

⑤：两个尖刺铁块之间，只挖空牢笼底部的蛋糕令其落下来。

B：稍微往右走来到右上方是骷髅弹射垫的蛋糕区域，先挖一条通往右下的道路，能到达隐藏门。内部的尖刺地形同样可以挖掉，但要注意控制范围，别让熔岩流出来。

⑥：隐藏门B的右上方，穿过尖刺蛋糕后拔起前方的植物可见。

⑦：竖直向下的滑翔区域，在尖刺蛋糕和铁块之间。

⑧：临近终点前的尖刺蛋糕中间。



Spoiled Rotten

要点

本关开始出现能令角色的身形发生大小变化的喇叭，身体变小后可以穿过水果中的狭窄过道、在锁链上行走等，普通踩踏攻击由于重量不够变得无法杀死敌人，不过空中攻击会带有一定距离的突进，在空中按↑+□/○能够提升跳跃高度，利用此技巧可以达到二段跳的效果，快速向上攀爬。临近终点前有一块全是香肠的区域，左侧的粉碎机和右侧的火炎都是即死的，需要在横七竖八的香肠中找到通往下层的道路。

收集

①：起点位置右上方，穿过第一个不断有食物落下的区域后可见。

②：变小后，在第二个不断有食物落下的区域右上方。

A：在②的右上方，利用喇叭缩小身形后踩着锁链靠近隐藏门。其中要在几块滑溜溜的黄油上跑动，小心别滑到即死地形上。

③：在一个插着许多把刀的西瓜内部，从左下方的刀柄处可进入其中。

④：区域同③，西瓜右侧有一个有蛀虫的苹果，牢笼位于苹果右侧。

B：在第三个有食物和餐具落下的区域，位于右下方的喇叭后。屋内需用足球击破牢笼。

⑤：隐藏门B右上方插着两把刀的苹果内，变小后从虫眼钻进去。

⑥：一个插满刀、不断旋转的西瓜内，进入后还要注意随着重力松动的刀刃，碰到即死。

⑦：通过第四个有食物和餐具落下的区域后，在半个西瓜的内部。

⑧：区域同⑦，在绑有锁链的香肠最顶端。

Run for Your Life(Rescue Estelia)

要点

全程加速跑并强调起跳时机的一关，注意长按和短按×键的跳跃弧度是有区别的。在有上升气流的区域内也无需全程按住×键，适时按一下控制浮空高度即可，否则会因前进速度太慢被版边的火焰烧死。

I've Got a Filling

要点

再度变成鸭子的一关，玩法却大相径庭。背景中咖啡色的是饼干，利用触摸操作可以在上面抹一层馅，凭此来形成通路或是阻挡火球、熔岩等。馅持续几秒后就会消失，故想要维持需反复划动屏幕。

收集

①：击倒植物前的小喷火龙后，位于右上方，需用馅做一条斜向上的道路。

A：继续前进有一个弹簧型平台，把它拉到最底端，隐藏门就在右侧。屋内要控制好道路的高度，帮助角色避开周围喷射的熔岩。

②：通过左右都是火焰弹的竖直区域后，牢笼挂在必经之路的上方，搭好道路后再把绳子划断。

③：通过第二片竖直区域，牢笼挂在不断喷涌的熔岩上方，依然是搭好路再切断绳索。

④：继续前进有一个骷髅弹射垫，右上方是喷出熔岩的水管，牢笼位于其下方。先把熔岩口堵上，再制造道路靠近。

⑤：必经之路的上方，搭路切绳索的操作同之前的②、③。

B：看到弹簧型平台时，利用平台把角色送到右上角，即可发现隐藏门。屋内要划两条斜向的馅，把两侧的熔岩堵上。

⑥：隐藏门B的右下角，几个连续的弹射垫前。



▲小不点⑦对于饼干馅的位置和角度有一定讲究。

⑦：经过弹射来到高台上后，牢笼在右上方的骸骨上。得第一时间在喷火口前斜向划两道焰（如图），让火球经过反弹砸碎骸骨。

⑧：临近终点，下方是熔岩、上方有火球喷出的区域，由于绑住牢笼的锁链无法切断，故需搭一条斜向上的路。

Snakes on a Cake

要点

场景中又有大量的蛋糕，只能依靠红色的蛇型敌人按照固定路线破坏，凭此开通道路。无论小型还是大型蛇都有伤害判定，在狭窄通道间穿行时需要小心。流程中段有两大片尖刺蛋糕区域需要玩家竖直向下，是本关的难点，除了按住×键减缓下落速度外，根据蛇的移动规律选择一条安全的道路也至关重要，否则在其中一旦受创往往会连续碰壁、直接死亡。最后的追逐战看似吓人，其实难度不高。

收集

①：起点位置右下角，等蛇咬开一条通路。

A：有一株植物、对岸是蛋糕的区域，沿通往蛋糕上层的道路走，隐藏门位于左上方。足球在尖刺之间反弹是不会被戳破的，放心地踢吧。

②：继续往右走时牢笼会从上空飞下，最后卡在本块蛋糕区域的右上角。

③：身形缩小、跃到对岸后就在蛋糕中央，等对面的摔跤手跳过来砸出空间就能解救。

④：在③的右下角，利用蛇型敌人移动的间隙靠近。

B：在④的右上方有一个骷髅弹射垫，隐藏门位于弹射垫的左上方。屋内要等大型蛇吃掉蛋糕后就紧跟上，并以绿色的区域做落脚点，否则尖刺蛋糕恢复得很快。

⑤：穿过三条蛇吃出的Z字型通路后，位于尖刺蛋糕的右上方。

⑥：大片尖刺蛋糕区域的右上角，金币的正上方。

⑦：在尖刺蛋糕间向下穿行的区域过后，在对岸的半空中。

⑧：本关终点处。

Sprint for Your Life(Rescue Selena)

要点

相比前一个救援关难度有所提升，除了起跳时机外，出拳的时机也需要把握。几个下压岩石的地段无需担心，沿着小精灵的轨迹跑即可。玩家需熟练掌握跑动时的旋转攻击，其启动和移动速度都比单纯跑步快，快被火焰追上时用此招可以瞬间拉开距离。

Lucha Libre Get Away

要点

触发剧情后屏幕左侧会冲出一只绿色的巨人，版面开始强制卷轴，需要一路加速跑。前方的蛋糕道路还会被摔跤手和蛇形敌人破坏，但真正需要留神的还是身后的巨人。前方挡路的敌人能无视就尽量无视，不要浪费时间，危急时刻利用跑动中的旋转攻击依旧可以拉开间距、化险为夷。

收集

①：起点位置右下方，先把骸骨打碎并待在平台上，等熔岩流尽后再靠近。

②：被巨人追赶的途中，经过一块长条形木板后。

③：临近终点时，在尖刺地段的上空。



Wrestling with a Giant!

要点

BOSS战的三个阶段就是三个回合，小骷髅会举出ROUND的提示牌。第一回合BOSS有举手垂直敲击平台、以及横向扫过的攻击方式，发招速度很慢、轻松就能躲过。每次攻击过后场景中都会掉落杂兵和一些设施，等蓝色的弹射垫出现时立刻跳过去、跃到BOSS头上，就能以↓+□/○键攻击他的脑袋。第二回合五个平台高低错落，BOSS会追着玩家，把平台逐一敲到熔岩里，注意看拳头的黑影进行回避，挥掌横扫攻击到矮层平台以下蹲的方式避过。坚持到只剩最后一个平台时，蓝色的弹射垫就会出现，如法炮制给BOSS脑门一下。第三回合又恢复为一个平台，BOSS在敲击后平台会暂时陷入熔岩，同时下方飞出大量火球、火舌，玩家需利用气流保持滞空并躲开对方的攻击。当BOSS举手抓向玩家时用竖直位移回避，躲过后熔岩中就会浮现蓝色弹射垫，跳过去给BOSS致命一击吧！

收集

①：第一回合，BOSS敲击两次平台后从上方落下。

②：第二回合，BOSS敲击一次平台后从上方落下。

③：第三回合开始时从左上方飘过来，利用BOSS敲击平台后的上升气流过去解救。



Mariachi Madness

要点

墨西哥风浓郁的吉他曲音乐关，基本规则是红色的蛇不能碰、绿色的则可以乘坐，在红、绿两种蛇以“S”型运动时保持原地起跳三次即可。最后一大段绳索滑行时要连打按键、攻击迎面飞来的苍蝇。三个牢笼都在变化身形的喇叭过后，不容易错过。

20000 LUMS UNDER THE SEA

The Mysterious Inflatable Island

要点

本世界开始出现带有探照灯的机器人，无法用攻击击毁。如果玩家进入探照灯范围，引发警觉时光线会变红，继续停留便会被机枪命中，非常危险，故大部分关卡都有在玩潜入游戏的感觉，躲避探照灯以及手持电磁枪的敌人各关系到一个奖杯。游泳时除了按L/R键加速外，旋转攻击也可以突然蹿出一段距离，是快速移动的关键。想要拿到600分以上的话，关卡初期小岛上方的加分点不要遗漏。

收集

①：第一个机器人探照灯的正下方。

②：第二个巡逻型机器人的移动路线上有一个凹槽，牢笼就在其中。

A：第三个机器人探照灯的左下角。门内可利用大海蛇的身躯来挡住探照灯的光线。

③：第三和第四个机器人所在区域的右上方。

④：在两个骷髅图案铁球挡住探照灯光的右上角黑暗区域内。

⑤：在④的右下方，机器人右侧的黑暗区域内，里面也有一个机器人。

⑥：在⑤的右下方，同样是黑暗的区域内。

⑦：在⑥的正下方，手持电磁枪的蟾蜍敌人附近。

⑧：一个探照灯忽明忽暗的机器人下方的黑暗区域内。

B：终点水门前、巡逻型机器人的上方，洞内除了旋转型的探照灯外，还有几个蟾蜍型敌人。

The Deadly Lights

要点

点住红色的开关能够令场景中暂时伸出或缩回一段平台，凭此特性以及其他一些机关遮挡机器人的探照灯，为格罗伯克斯创造通过的机会。由于AI的不可控性，对玩家把握时机提出了更高的要求，幸好机器人的攻击速度不快，纵使触发了警报及时调整也不至于被当场打死。想拿600分要求全程的加分点基本都不能错过，包括关卡开始时右侧隐藏的一株植物。

收集

①：在一个由两根绳索吊起的铁管下，被杂兵抓在手上敲打，先划断左侧的绳索挡住探照灯光就能靠近。

②：继续往左就会看见，被一个敌人踩在脚底下，注意先启动机关并旋转PSV，避免被探照灯发现。

A：在②的正下方，先点击上方的红色开关，就能发现左侧的隐藏门。屋内利用旋转PSV的方式调整水管的方向，凭此遮挡灯光。

③：第二个场景，往前走不远平台上有一株植物，当同伴来到此处时快速点击下方的红色机关，他才会跳过平台到达对面的水管，发现左上方暗处被敌人抓在手上敲打的小不点。

④：继续前进的途中有一个被绳索吊起的巨大木箱，其右侧有两株植物，拔出长在竖直水管上的那棵便能发现。

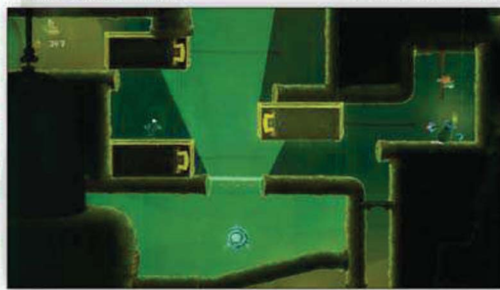
⑤：在④的左方，被敌人抓在手上敲打，点击开关收回平台时要注意右侧的探照灯。

⑥：第三个场景，起点上方有三个移动平台处，拉开右侧的可以在右上角发现（如图）。

B：区域同⑥，拉开左侧上方的平台得以进入隐藏门。屋内要反复左右倾斜PSV保护角色不受机器人的攻击，最后牢笼会在右侧出现。

⑦：区域同⑥，隐藏门B的右上方、被敌人抓在手上敲打。不用亲自过去，直接拉动平台挤死杂兵就可顺利解救。

⑧：继续向上，临近终点有机器人探照灯和红色开关的区域，拔出右下角的植物可见。



◀除了右上方有小不点人质⑥外，左上方是隐藏门B。

The Ninja Dojo(Rescue Ursula)

要点

名为“忍者道场”的2分钟限时关，由许多个小场景构成，玩家要收集到场景内的全部精灵才能进入下一场景。圆形气泡直接触碰即可，方块形的要攻击才能打碎。一旦死亡会从当前场景重新开始，但消耗的时间不会复原。无论气泡或方块，其周围都会有一圈5个的小精灵，并随着时间的流逝逐渐消失，拿取高分的关键就是尽快靠近并收集，否则等一圈精灵都消失后，再触碰只能得到1分。

Mansion of the Deep

要点

搭乘电梯来到下层后，会看到一扇被电网封闭的大门，左、右需要分别探索。在最深处的场景各有一个带电符号的机关，攻击后能令电流消失，但巡逻机器人也会同时启动。下面的收集要素按照先右后左的顺序，关闭两个电流机关后中央被电网封锁的大门就能通行了，大量的红外线令本关更加具有间谍感和潜入氛围。

收集

①：右侧第三个场景，关闭电流开关、等巡逻机器人出动后，游到右上角的黑暗区域。

②：右侧第二个场景，关闭电流后返回时就可以看到房间内有一个小不点、正被敌人抓在手上敲打，需要从上方绕过去解救。

③：右侧第二个场景，牢笼漂浮在左上角，利用锁链接近的同时小心红外线。

④：左侧第二个场景，进入水中后左侧被电流挡住的黑暗区域（需等关闭电流后回来才能解救）。

⑤：左侧第二个场景，进入水中后右下角、被三只带电水母环绕着。

A：区域同⑤，在左侧有两条大海蛇游动的位置，进入左上角的黑暗区域可以发现隐藏门。洞内需看准敌人的游动规律，迅速穿过水母群。

⑥：左侧第一个场景，左边的鱼缸内（需等关闭电流后回来才能解救）。

⑦：区域同⑥，右边的鱼缸下，关闭电流返回时可以看到被敌人踩在脚底下。

B：区域同⑥，左侧鱼缸下原本被电流封锁的道路尽头。又到了玩家展现足球脚法的时候了。



⑧：进入中央的大门后，在必经之路上的红外线机关之间。

Infiltration Station

要点

切换角色后，玩家要利用场景中的一些物体挡住灯光，或是直接拖动探照灯到死角，为同伴创造突破的机会。物体离探照灯越近，所能形成的扇形黑暗面就越大，这个原理也是本关的重要窍门。需要倾斜PSV操纵的机关有一定的惯性，故切勿动作过大，否则同伴会跟不上机关的速度。黄色菌类、关在玻璃里的小精灵都要优先点击令分数翻倍，沿途的骷髅硬币也需尽量集齐才能突破600分。

收集

①：第二个机器人探照灯下方，附近有一个巡逻的蟾蜍。

②：第二个场景起点的上方，当同伴勾住右侧圆环时，把探照灯扔到左下角的门口即可。

③：第三个场景起点左上方，拔起植物可见。

A：区域同③，同伴跳到上层后点击第二个红色开关，令其用蹬墙跳到达左上的隐藏门。门内适时点击开关形成平台即可，由于墨菲只有一人，所以不对应多点触摸，就别想着同时用几根手指了。

④：在隐藏门A的右方，配合同伴在圆环上的移动，利用倾斜PSV的方式令平台遮住灯光，注意倾斜角度不要太大。

⑤：区域同④，拔起竖直生长的植物可见。

⑥：第四个场景起点的右下方，拖动圆盘、创造阴影时先诱使同伴朝该方向移动。

⑦：第五个场景，起点右侧机器人探照灯的下方。

B：在⑦的右下方，同伴离开探照灯的范围后点击右侧的红色开关，就能开启。屋内通过倾斜PSV的方式，让可落脚的平台逐一离开火球的射程范围。

⑧：最后一个场景，临近终点处探照灯覆盖的区域，漂浮在两条电流之间。

The Shaolin Master Dojo(Rescue Emma)

要点

"少林道场"同样是2分钟限时关，不过难度比"忍者道场"高出不少。尖刺和悬崖的即死地形考验玩家的控制精确度，红色敌人也有伤害判定。最难的是在梅花桩上与敌人周旋的场景，建议就站在中央的木桩上攻击，第三个出现的敌人利用长距离的蓄力攻击干掉。

Elevator Ambush

要点

本关第二和第四个场景都是垂直向下的电梯，玩家要迎战不断来袭的杂兵并躲过探照灯的照射，颇有点清版ACT的味道。新增的鲨鱼人会远距离投掷带电的杂物进行攻击，间或穿插着的黄色小鸭子虽然没有电流，但仍具有伤害判定，它也与一个奖杯有关。

收集

①：起点位置右下角，巡逻型机器人的移动路线上。

②：第二个机器人探照灯的后方，趁灯光闪烁的间隙冲过去。

③：第三个场景起点右侧，在首只鲨鱼人的正前方。

A：第二只鲨鱼人前方有一小块水域，潜水后即可发现隐藏门。洞内借助小海蛇的躯体躲避探照灯，但注意海蛇也有伤害判定，别靠得太近。

④：隐藏门A的正右方，一根不断向上挤压的圆柱体上（居然没给压扁）。



⑤：跟踪导弹密布的水域右上角，跟踪导弹的移动速度比普通导弹慢不少，没有太大威胁。

B：出水后立刻向左跳就能发现隐藏门。踩上电梯后它会自动运转，玩家只需控制站位避开探照灯的照射范围。

⑥：第五个场景、第二只鲨鱼人的右侧，被杂兵踩在脚底下。

⑦：通过相互挤压的圆柱体后，在上方的电流左侧，利用飞行拳套远距离打破牢笼。

⑧：本关终点处。

There's Always a Bigger Fish

要点

强制卷轴关卡，后方有一条红色的海龙追赶，由于水流效果比较明显，一旦冲过头就很难回头再营救小不点人质。水下有很多刺球，利用旋转攻击加速移动时注意在蹿出前就控制好方向，否则很容易撞死。上岸后空中会落下很多杂物，其实没有什么威胁，专心对付前方的杂兵即可。最后一段水下路程要借助喷涌的狭长水柱瞬间加速，否则是难逃龙口的。

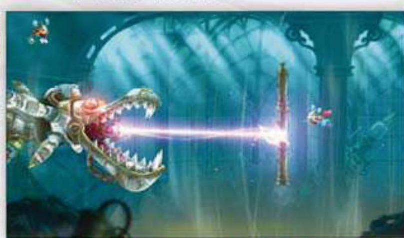
A Madman's Creation!

要点

面对巨大机械龙的BOSS战，飞行拳套除了能远程攻击外，还可用于隔着电流击打机关。BOSS战根据战斗场景分为三个阶段，中间穿插着一些跑路流程。第一阶段BOSS会在左侧喷吐持续时间极长的激光，玩家只需站在右侧那个会上下浮动的平台上，利用跳跃和按住×键的滑翔进行滞空，等激光效果结束后跳到左侧的稳定平台上对BOSS嘴内的弱点进行猛攻。第二阶段有上升气流相助，BOSS依旧是在左侧喷吐激光，场景中会有一根铁管作为掩体，等BOSS的攻势一停就可以立刻绕过去攻击，如果没能打残BOSS，它会移动到右侧继续喷吐，而用于阻挡激光的铁管会一分为三，且周围会刷出杂兵干扰。第三阶段场景中有三条锁链，BOSS的攻击分为两种，它会先从场景上方攻击，玩家要利用锁链上方的平台作为掩体阻挡激光；当BOSS游移到屏幕右侧时，玩家需要在锁链间来回跳跃保持自身高度，躲避水平方向的激光。后一次攻势时建议先抓住中央的锁链，然后按右→中→左的顺序移动，BOSS的攻击停止时自己正好处在其正面，立刻就能还击。

收集

①：得到飞行拳套后，右侧升起的三个浮空平台下方。
②：BOSS战第一阶段结束，在众多下落平台之间跳跃时出现在半空中。
③：BOSS战第二阶段结束，从垂直的透明管道跳出时位于杂兵的右侧。



Gloo Gloo

要点

考验玩家水下控制技巧的游泳音乐关，利用加速游泳和旋转攻击交替的方式才能确保甩开尾随的巨大敌人。跃出水面的那一下是不用自己按×键跳跃的，不要误操作。另外粉红色的刺豚会自己让道，玩家只需注意地形和沿途的其他种类敌人即可，主动回避刺豚反倒会身受其害。

OLYMPUS MAXIMUS

Shields Up and Down

要点

正如标题所言，本关的冒险需要长着一张笑脸的圣盾辅助。用触摸操作拖动盾牌不但可以抵挡天空降下以及下方升起的火球，还可以作为平台让格罗伯克斯站上去，拖着他一起漂浮。流程的最后阶段云层中会伸出一只手施放雷电，具有一定的追踪性，同样要用盾牌来抵御。

收集

①：火球天降的区域，首株植物右侧，附近有敌人把守。
②：需要用盾牌作为移动平台的区域，牢笼会向右飞走一小段距离。
③：火球初次从下往上升的位置，牢笼就在右侧石柱上。
A：一根左侧有金币的石柱，右侧即通往隐藏门。门内是体感机关，先缓缓向左倾斜超过90度（太快同伴会被L型平台压死），正方形平台移动后同伴就会来到左侧区域；将机身位置复原，同伴走到右侧区域后缓缓向左倾斜超过90度，等长方形平台露出空隙就能解救小不点。
④：第二个反弹型火球区域，小不点被绑在独立的木棍上。
⑤：获得飞行拳套后，右侧第二个杂兵的右下方（左下方则有一枚金币）。
B：在⑤右上方的平台上，隐藏在云层后。其中要用盾牌载着同伴前进，后方会有大量的追踪型飞剑袭来。
⑥：有上升气流的区域，在一束下落型火球的右侧。
⑦：神之手施放雷电的区域，被绑在两根石柱之间。
⑧：终点右侧的植物拔起可见（不要急着攻击眼球门）。

The Dark Creatures Rise

要点

本关开始出现一大群的黑暗怪物，它们极其凶猛，不能与其正面抗衡。玩家需要利用其跳跃高度较低的特点，凭借移动速度上的优势展开周旋。在第三批黑暗怪物前有一种粉红色的圣物，攻击后会如同烟花一般爆裂，把周围的怪物一举消灭。进入室内后改为追逐战，后方有大量怪物袭来，不过每一波追赶的距离都不长，途中还有圣物辅助，小心机关即可。

收集

①：起点位置右上方，利用加速跑冲上墙面后反向蹬墙跳解救。
②：首批黑暗怪物的右侧，先把敌人引到左侧再去下层解救。
A：利用大鼓往高处跳跃的区域，在第二面鼓的右下角（如图）。洞内有两批黑暗怪物，先引开上层的，并利用U型墙面一举冲下，再把下层的往左引，跑上墙面即可确保安全。
③：隐藏门A的左上角，小型鼓的旁边。
B：第二批黑暗怪物处，冲上右侧的墙壁便可发现。房间内要在大量尖刺地形间乘风滑翔，后方还有追踪飞剑袭来。
④：用圣物消灭黑暗怪物后，沿墙面向上跳跃的途中。
⑤：在④的上方，左上方的平台处拔起植物可见。
⑥：在⑤的右上、尖刺平台的正上方，沿天花板奔跑即可解救。
⑦：室内场景，第二批黑暗怪物上方，拔起植物可见。
⑧：甩开第二批黑暗怪物的途中，大小鼓区域的上方。



▼在鼓面间连续弹射时很容易错过右下角的隐藏门A。

Up, Up and Get Away! (Rescue Olympia)

要点

竖直向上的关卡，考验玩家沿垂直墙面跑步和跳跃的操作技巧，一些看似没路走的地方会在玩家到达相应高度时长出藤蔓，无须担心。需要冲刺蹬墙跳的位置往往长有荆棘，对起跳时机的把握有较高的要求。



The Amazing Maze

要点

比较麻烦的一关，场景由许多个小房间构成，组成一个庞大的迷宫，而且并没有特殊的隐藏门。由于地形相对复杂，难点只在于躲避机关，攻略时请参考下文的收集顺序来进行。

收集

①：起点位置向右两次，喷火机关房间内。

②：①右侧的房间有上升气流和追踪剑（如图1），再向右一次，方形旋转喷火机关的房间内。

A：①右侧的气流+追踪剑房间往上、左走，旋转刀刃机关的房间内。

B：①右侧的气流+追踪剑房间向下，气流+喷火机关的房间左下角有隐藏暗道。不尽快解救的话牢笼就会飞到无法触及的尖刺区域。

③：气流+喷火机关的房间向下，大小鼓房间的左下角有隐藏暗道，通往圆形旋转喷火机关的房间内。

④：大小鼓房间往右走，在房间左上角，上层只有方形图案的平台可以踩。

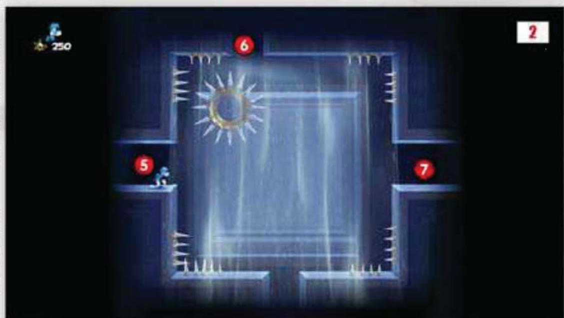
⑤：④向右两次的房间天花板上，解救后平台上会出现一个大型敌人，趁其攻击过后、锤子砸在地板里的硬直阶段干掉。往右是一个尖刺+气流的房间（如图2）。

⑥：尖刺+气流的房间往上、左走，有一个重力颠倒的房间，下层只有方形和三角图案的平台可以踩。

⑦：尖刺+气流的房间向右两次，旋转刀刃机关的房间内（右下角还有隐藏通道）。

⑧：⑦向右是一个重力颠倒的房间，从骸骨堆处跳下，在气流+旋转刀刃的房间内（骸骨右侧的通道则指向本关终点）。





The Great Lava Pursuit

要点

又是圣盾发挥作用的一关，需要载着同伴追赶邪恶小不点，周围会喷出大量的熔岩干扰，还有坍塌的岩石、挡路的骸骨等，非常考验玩家持续划动操作的精度。除了两个隐藏门外，收集要素倒是都在必经之路上，不容易错过。

收集

①：第一段追逐战中，在上方不断坍塌的熔岩区域，飞到其下方就能用飞行拳套打破牢笼。

②：继续乘坐盾牌追逐的途中，在三条熔岩之间。

A：经过一个上升气流的区域后，从右侧是熔岩、上方有两名敌人的缺口处往右上飞。进门后往左或右倾斜机身就能令平台沿着锯齿向上，顺便阻挡两侧喷射出的火球，但注意斜度别太大，否则同伴会跌落下去。

③：第二段追逐战中，在竖直向下的区域左侧。

B：再次经过上升的气流区域，对岸有一摞敌人的位置往右上飞即可发现。门内还是用盾牌载着同伴飞行，并不强制卷轴，难度很低。

④：第三段追逐战中，在一个从后方坍塌的悬崖上（此处版面会停止强制卷轴）。

⑤：上升气流区域，在两条喷涌的熔岩之间。

⑥：穿过气流区域后，一摞敌人所在的平台下层，用盾牌压着喷出的熔岩靠近。

⑦：最后的上升气流区域，在两条喷涌的熔岩右上方。

⑧：本关终点处。

Up,Up and Escape! (Rescue Sibylla)

要点

前一个救援关的升级版，场景要素虽然一样，但荆棘的数量大大增加，而且中途没有Check Point，难度也因此大幅提升。挡路的木栅栏尽量用跑动和跳跃中的攻击敲碎，不要停步。由于无法中途接关，玩家只能熟练背版并反复练习了。

Swarmed and Dangerous

要点

本关会遭遇数量众多的黑暗怪物，动作稍一犹豫就会被吞噬在敌群中。相信玩家们都已经掌握了这种怪物的习性——只会闷头冲锋，所以只要先适当引诱，就可以找到突破口并彻底甩开。几个敌人较为密集的区域都有圣物作为辅助，被包围时无需太担心。



收集

①：第二批黑暗怪物右下方的U型墙面上，先引起右侧第三批怪物的警觉后再往左跑。
②：区域同①，第三批黑暗怪物的右上方，拔起植物可见。
A：越过怪物群上方的松动平台后，沿着弧面奔跑一段就立刻反向跳跃，从左侧墙壁一直跑到顶才能发现隐藏门。门内是重力颠倒的，本身机关并不难，只是玩家需要适应一下反向操作，最后的黑暗怪物引它们冲下右侧悬崖即可。
③：隐藏门A的右下方，利用右侧弧面甩开黑暗怪物群。
④：圣物右上方，有熔岩喷出的区域上方。
B：在④的右下方，利用圣物清掉怪物后方可看到。洞内需利用怪物做踏板连续跳跃。
⑤：突破熔岩包围的区域、后方有一批黑暗怪物涌来时，牢笼挂在半空中，在长着黄色菌类的区域起跳。
⑥：被黑暗怪物连续追赶，看到岩石上有圣物的区域下方。
⑦：最后一批黑暗怪物右下，引它们冲入熔岩后再解救。
⑧：进入室内后前方有几个叠罗汉打扫卫生的杂兵，用它们作为踏板靠近挂在半空中的牢笼。

Hell Breaks Loose

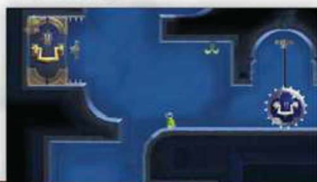
要点

触摸操作的追逐关卡，后方有大量飞龙追赶，考验玩家的就是四个字“眼疾手快”——迅速架设好道路让格罗伯克斯一路流畅地飞奔。由于小不点①～⑧都在必经之路上，只要能顺利过关都能收集到，故下面只列出隐藏门的位置。

收集

A：换成格罗伯克斯后，在左侧是移动平台，右侧是尖刺齿轮的区域（如图），先拉动左侧平台可以到达上方的隐藏门。房间内以体感操作机关，按照向右90度→恢复原位→向左超过90度（让中央的尖刺平台移开）→向右稍稍倾斜（让右侧的尖刺平台给同伴让出空间），等同伴到达最下层后配合圆弧的缺口慢慢倾斜即可顺利解救。
B：被弹射到场景近端，追赶的飞龙尽皆丧命后，有一处尖刺齿轮挡路，往上拉能够发现下方的隐藏门，往下拉则是前往终点。屋内利用左右交替倾斜的方式助同伴一路弹上最高点。

▼拉动右侧齿轮就会触发飞龙袭来的剧情，应先往左移动。



A Cloud of Darkness!

要点

本关的标题就已剧透了最终BOSS的形态——一大坨黑云，获得飞行拳套后就要与其开战。虽然战斗也分为三个阶段，但BOSS并不像之前的那些有明确弱点，其全身都可以攻击，受创越多、体积越小。如果成功将其打得灰飞烟灭，战斗就会进入下一阶段，反之如若玩家没能在一定时间内将其形体彻底打散，它就会重新聚集到一起。

第一阶段BOSS为手型，其移动速度很快，起跑时一定要利用旋转攻击来获得最快加速度。当BOSS沿墙面向下飞行时，玩家就用另一侧的墙壁做远距离蹬墙跳，如果BOSS的飞行轨迹是从中央向下抓，玩家直接小跳到对岸即可。由于BOSS的特性，故不能一味逃跑，抓住一切可以攻击的时机果断还击才能尽快结束战斗。第二阶段BOSS一分为二，场景中则有上升气流，玩家需借助两个尖刺齿轮与BOSS展开周旋。虽然黑云的移动速度和耐打程度都有所下降，但毕竟有两团，攻击时集中火力各个击破，等消灭一个后压力就会锐减了。第三阶段的战场有三处平台和两个飞猪弹射垫，黑云聚拢为蜘蛛形态，利用上下层的高度差与它绕圈即可，威胁度反倒不大。不过由于BOSS的体型很庞大，初期攻击时切记不要“贪枪”，待其体型缩小、伤害判定的范围也变小后，就有猛攻的机会了。终点前飞来的号角会倾泻出大量小精灵，而最后播放STAFF表时也可以弹射到场景远端、攻击字幕获取分数。

收集

①：被黑云追逐的阶段出现在骷髅弹射垫区域。
②：BOSS战第一阶段结束，乘气流向上飞行的途中。
③：BOSS战第二阶段结束，乘气流向上飞行的途中。

Dragon Slayed

要点

本音乐关的流程相比先前几个稍长一些，难度也更高。首个难点在大斜坡处，后方有三波黑暗怪物依次袭来，在攻击圣物驱散敌人后要立刻再按一次攻击，如此能把下一波的前几个黑暗怪物打散，免得被它们吞没。第二个难点在爬上熔岩岩壁后的连续龙背跳跃处，前两条小龙无需自己按键，第三条起跳时必须准确按下×键，否则会正中龙口。

LIVING DEAD PARTY

要点

“活死人派对”世界的7个关卡全部是音乐关，而且中途没有Check Point，一旦死亡就得重头再来。除了“Grannies World Tour”外，还有之前玩过的5个音乐关的“8位版本（8-Bit Edition）”。8位音乐关的曲风复古，且不再有蓝色指示灯提示，虽然关卡流程和小不点人质的位置都与普通版一样，但屏幕上会出现诸如雪花噪点、球面显示、反转镜像、马赛克等效果干扰玩家。尤其以“Dragon Slayer”难度最高，该关卡后期的马赛克效果极大，根本看不清楚自己和敌人的位置，只能先在普通版中记牢场景环境，再根据音乐节拍和音效来背版，否则连死都不知道是怎么死的……

虽然本冒险世界与主线剧情无关，但由于关系到小不点人质等收集要素，想要完美本作的玩家必须鼓足勇气挑战！

《起源》世界收集攻略

本作对《起源》中的40个关卡进行了重制，没有任何触摸要素，具体流程也没太大变化。由于重制模式同样关系到小不点人质的收集，故后文仅对有10个小不点的关卡进行讲解，飞行关、追逐关只有3个人质且位置都很明显，就不浪费篇幅了。流程要点也不重复了，不过考虑到部分没有玩过前作的玩家，BOSS战的打法还是会介绍。重制关卡中切换场景的门需要手动攻击一下方可通过，此外部分牢笼有黑色的球体护罩，需击倒相连着的敌人才能打碎牢笼。

JIBBERISH JUNGLE

Geyser Blast

收集

①：起点位置往左走、拔起植物可见。
②：有触手植物和喷射水流的区域，利用左右移动的平台靠近。
③：第二个场景几块岩石左右晃动的区域，被绑在小型岩石下方。
A：空中有两个蓝色握把区域的右下，即弹射垫的右侧。洞内看准敌人的起伏顺序，连续踩踏即可全部消灭。
④：A的正右方，进入后岩石会开始合并，要迅速跑出来。
⑤：第三个场景令岩石开始运动后，往右第二个缺口的左上方。
B：第三个场景终点的正下方。其中依然是利用踩踏消灭敌人，注意别被水流冲跑。
⑥：一进入第四个场景就能看到，牢笼会慢慢飞到喷射水流的上方。
⑦：往右前进便能发现，被绑在两束喷射水流之间的岩石下方。
⑧：本关终点处。

Swinging Caves

收集

①：起点位置往右走，首个平台的右上方。
②：首枚金币的左侧，隐藏在树叶后。
A：第二个场景的起点处、蓝色握把的上方。洞内的弹射垫角度会缓缓改变，利用↓+□/○键弹到对岸。
③：经过一片水域后，右上方的凹槽内。需先利用蹬墙跳攻击上方的植物，令其伸出弹射垫。进入凹槽后上方的岩石会缓缓下压，动作要快。



④：区域同③，木质障碍的正下方，隐藏在树叶后。
B：第三个场景，终点前蓝色握把右上方的树叶后。从背后靠近持枪的敌人他就不会发射导弹。
⑤：隐藏门B的下方，拔起植物可见。
⑥：一进入第四个场景就能看到，牢笼会飞到本区域的最高处。
⑦：第四个场景终点的左侧，拔起植物可见。
⑧：本关终点处。

Climb Out

收集

①：最初的平台塌陷后，就在水域上空。
A：第二个场景，两个蓝色握把区域的右上方。洞内需利用加速跑冲上墙壁。
②：隐藏门A的左上方，几个刺球之间。
③：第三个场景，大片下降平台区域，两个杂兵之间，拔起植物可见。
④：第四个场景起点右侧，两束喷射水流后。
⑤：第二个有尖刺的多边形上方（如图）。
⑥：第五个场景，转动的圆形巨石和喷泉区域，被绑在水面上。
B：第五个场景终点前右上方，隐藏在树叶后。进门后要骑蚊子飞行作战，子弹只能向右发射，故一些敌人需利用墙面反弹子弹才能命中。
⑦：第六个场景一进门就可以看到。
⑧：本关终点处。攻击上方的红色物体令石块落下能把敌人全数压死，但分数没有自己用攻击解决来得高。



▲看准尖刺的旋转规律，踩踏安全的平面跳跃即可发现小不点⑤。

Still Flowing

收集

①：第二个场景起点右上方，利用加速跑冲上树干后反向跳解救。
②：第二个场景起点右侧的蓝色花朵下，拔起植物可见。
③：巨大眼珠型尖刺植物的右侧，拔起植物可见。
④：区域同③，就在其下方的树叶后。
⑤：第三个场景，水流区域的左下角，用↓+□/○键攻击弹射垫，可以越过尖刺植物，或是直接沿着最底层的水流以连续跳跃靠近。
A：区域同⑤，在其右上角的树叶后。进门先用加速跑冲上墙壁，再从空中攻击敌人。
⑥：第四个场景，冲破木板击倒敌人后，潜入右下角的水域再往左游便能发现。
⑦：第五个场景，湍急的水域左下方，注意别被水流冲到尖刺上。
B：区域同⑦，往湍急水域的右下方游。洞内要依次攻击高处的两块红色物体，才能令平台掉下作为落脚点。
⑧：本关终点处。

Poor Little Daisy



本关前半段是追逐战，需要解救的小不点都在这段流程中。BOSS虽然叫声很响，但追得却很慢，所以无需有什么心理压力。后半段的战斗部分也很容易：BOSS第一次突进攻击时沿左侧墙壁跑上顶部，等其头部撞出大包后再绕回来攻击一次；BOSS爬上顶部的第二波攻击会依次砸地，站在地面上跑动回避，等其5次撞击结束后如法炮制攻击腹部的大包；BOSS的第三波攻击时先在地面用跑动回避其跳跃，等它伸出舌头后，舌根上的弱点就会露出来，此时冲上去给其致命一击。



DESERT OF DIJIRIDOOS

Best Original Score



收集

①：在尖刺鸟之间的琴弦上方，需利用左侧的弹射鸟跃至高空。
A：两只带着尖刺钢盔鸟的左上方。进门后场景会不断下陷，要利用通风口往高层移动。
②：隐藏门A的右下角，即两只钢盔鸟下方，拔起植物可见。
③：第二个场景起点右上方，一段波动的琴弦上空。
④：第二个场景终点正上方，利用弹射鸟解救。
⑤：第三个场景终点前的上空，两根琴弦的正上方。
⑥：第四个场景起点的右方，拔起植物可见。
⑦：区域同⑥，波动琴弦和尖刺鸟的上空。
B：在⑦的右上方，利用蹬墙跳可以发现隐藏门。洞内犹如一把巨大的吉他，用蓄力攻击一次就能干掉3只钢盔鸟。
⑧：本关终点处。

Skyward Sonata



收集

①：第二个场景中段，两根柱体之间。
A：第二个场景终点左上方。进入后需注意不要因鼓面的连续快速反弹被弹到悬崖下。
②：第三个场景起点右上方，隐藏在羽毛后，解救速度要快。
③：第三个场景终点前，鼓面和红鸟敌人左侧，拔起植物可见。
B：区域同③，终点正上方。进入后借助蛇形长笛跳向高处。
④：第四个场景起点右上方，水流的右侧高空。
⑤：第四个场景中段，牢笼会缓缓飞走，至终点前鼓面的左上方盘旋。
⑥：第五个场景中段，两个张开、闭合的尖刺平台之间。
⑦：第五个场景终点前，鼓面的右上方。
⑧：本关终点处。

Tricky Winds



收集

①：起点正上方，抓住蓝色的握把后利用摆荡跳上去。
②：第一个场景终点前三面大鼓的上空，利用鼓面弹射到高处。
A：第二个场景，连续多个通风口的上方，利用空中的蓝色握把跃上（如图）。门内沿着通风口走即可轻松全灭敌人。
③：第三个场景，三个黑色地刺下方的羽毛后。
④：第三个场景终点前，几只尖刺鸟之间。
⑤：第四个场景起点右侧，水流上空几只尖刺鸟之间。
B：第四个场景终点正上方，隐藏门在羽毛后。进入后要结合尖刺平台的运动规律，乘风向右移动。
⑥：第六个场景起点右下方，水流的出口处。
⑦：第六个场景终点的左下方，需小心翼翼地穿过荆棘。
⑧：本关终点处。



Snake Eyes



收集

①：第一个场景，有鼓面和红色鸟型敌人区域的上方。
A：第一个场景终点的左上方，门内利用并排的蛇形长笛向上层移动。
②：第二个场景终点左下方，隐藏在羽毛后。
③：第三个场景大量绿鸟区域的最上方，利用弹射鸟跳到高处。
④：第四个场景大量钢盔鸟的左下方，要先攻击上方的机关。
⑤：区域同④，就在其右上方的空域。
⑥：在⑤的右侧，几只尖刺鸟的右上方。
⑦：第四个场景终点的左上方。
B：区域同⑦，终点的左下方。进入后紫色的蜈蚣无法破坏，红色的每打掉一截都可以加分。
⑧：本关终点处。



To Bubblize a Mocking Bird



要点

面对大鸟的BOSS战要先拉一下尾巴让它惊醒。第一阶段BOSS从右侧俯冲下来时靠右站并下蹲就能避过，从左侧飞出时则是投下一排鸟蛋，它的首个弱点位于腹部。第二阶段平台被砸坏，利用上升气流躲避BOSS的横向突击，当它把头向上撞后会出现第二个弱点。此阶段屏幕两侧有杂兵飞过，想刷分的话可以适当拖延一下。第三阶段场景周围出现尖刺型敌人，BOSS则会原地360度边转圈边吸气，玩家同样利用转圈回避气流，等其动作停下来后绕到下方再拉一下尾巴，舌尖上最后的弱点就会暴露出来了。



GOURMAND LAND

Dashing Thru the Snow



收集

①：起点位置往左走，在冰洞中。

②：两个举托盘的溜冰龙过后，在罐头区域上空。

③：第二个场景有两根冰柱的区域（如图），小不点被绑在左侧的冰柱上方。

A：在③的右下角有一头睡着的恐龙，踩踏肚子后会吐出气泡，借助气泡飞到右上方的平台上。洞内是骑蚊子的飞行战，途中没有敌人，但要用子弹打开通路。

④：第三个场景，罐头区域的右下角。

⑤：第三个场景终点前上空。

⑥：第四个场景起点右上方，利用恐龙吐出的气泡靠近。

⑦：在⑥的正右方，食人鱼水域的右上方凹槽内。

B：第五个场景冲破冰层后，在食人鱼水域上空抓住蓝色握把往左跳即可发现。洞内先连续踩踏敌人到达对岸，等身形变大后再回头踩一次就能踩死了。

⑧：本关终点处。

▼利用身形变小后的空中突进贴紧左侧的冰柱，小不点③才会掉下来。



Piping Hot!



收集

①：第三个场景喷火龙和大锅之间，拔起植物可见。

②：身形变小后来到半空挂着布袋的位置（如图），向上方的水管蹬墙跳即可发现。

A：区域同②，向布袋下方勇敢地跳下，隐藏门在右下方。门内趁喷火龙攻击的间隙前进。

③：在必经之路上，身形变大后便可看到。

B：第四个场景，第二个喷火器处，加热后利用飞起的锅盖往右上方跳便能发现隐藏门。触碰屋内的红外线会有叉子飞出，利用此特性可一口气消灭一排的杂兵。



▲此处向上是小不点②，向下是隐藏门A。

④：第五个场景蒸锅的右上方，从锁链区域上空飞下。

⑤：第六个场景起点的右上方，从锁链区域上空飞下。

⑥：第七个场景，首只火龙敌人的左上方，利用飞起的锅盖跳上平台。

⑦：在⑥的右方，从锁链区域上空飞下。

⑧：本关终点处。

Dragon Soup



收集

①：起点位置右上，在喷火龙上方的水管上。

②：有三串红辣椒的区域、两只喷火龙间，拔起植物可见。

A：区域同②，隐藏门在左上方。进入后是骑蚊子的飞空战，满屏的火球弹幕有一定难度。

③：第二个场景，有两株植物平台上方的水管上。

B：第三个场景起点正上方。门内要在来回摆荡的厨具间作蹬墙跳，注意别被挤扁。

④：B的右方，在来回摆荡的厨具上空。

⑤：一进入第四个场景就能看到，利用不断自转的圆柱跳到高处解救。

⑥：自转圆柱之间、辣椒和汤锅区域的右上方。

⑦：第五个场景起点右上方，在来回摆荡的厨具上空。

⑧：本关终点处。

Fickle Fruit



收集

①：柠檬弹射垫右侧的冰块间，拔起植物可见。

②：必经之路上，身形变小后即可看到。

A：在②的右上方，加速冲上弧面就可发现隐藏门。洞内要击倒两只溜冰龙，尽量不要用↓+□/○键攻击，否则容易坠入深渊。

③：隐藏门A的正下方。

④：第二个场景起点右侧、冰块区域右下角的凹槽内。

⑤：第三个场景起点下方，食人鱼水域的冰块上。

⑥：身形变小后在罐头和冰块的区域，位于两个罐头之间。

B：在⑥的正上方。进门后打碎上方的冰块，让敌人自行跌落摔死。

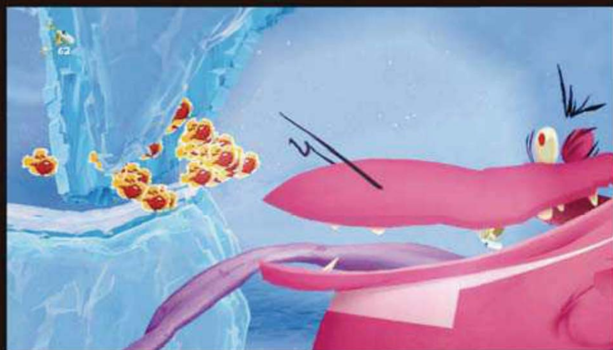
⑦：第四个场景，身形变小后到达罐头和冰块的区域，拔起右上方平台的植物可见。

⑧：本关终点处。

My Heartburn's for You

要点

经过开场的追逐战后，玩家掉入BOSS的腹中，到达可以看见跳动心脏的胃部后战斗才真正打响。首先打一下胃壁上的弱点触发BOSS警觉，火焰会从左右方向顺着胃壁喷下来，利用加速跑冲上胃壁躲开，弱点会在左侧出现，不过稍纵即逝，一旦没能顺利攻击到就得继续躲火焰。第二阶段左右两侧被封锁，玩家需要站在平台上躲避火焰，火焰的轨迹可以凭借先头的冒烟区域进行判断，烟尘是没有伤害判定的，攻势过后弱点出现在右上角。第三阶段下方的平台消失，玩家只能凭借气泡保持高度，不要一直站在气泡上，多利用跳跃和滞空才能减缓其破裂，最后一个弱点位于左下角，在气泡上移动时注意提前控制好站位。之后胜利大逃亡，冲出BOSS的肚子便能过关。



SEA OF SERENDIPITY

Freaking Flipper

收集

①：起点位置右下方水域，从一个狭窄的缝隙中潜入。

②：第二个场景，拟态石头鱼区域的右上方。

A：区域同②，隐藏门就在其右侧。进门后会有飞鱼群从左侧追来，沿途的敌人可以交给它们干掉。

③：第二个场景终点的左上方，附近有两条红色鱼。

④：第三个场景起点的右下方，解救时注意别被下落的箱子压扁。

⑤：第四个场景沿水流向下的必经之路上，被锁链捆在右侧。

⑥：在⑤下方水域的左下角，附近有尖刺植物干扰。

B：第五个场景，撞碎起点右下的第一根石柱后，潜入即可发现隐藏门。洞内只需看准砖块、按一次↓+□/○键，即可一路冲破阻碍、到达牢笼上。

⑦：第五个场景中段，两条捆住石柱左右晃动的荆棘之间。

⑧：本关终点处。

Swimming with the Stars

收集

①：起点位置右下角水域，在一株尖刺植物的根部。

②：第二个场景，有三列小精灵围着一个血瓶的位置（如图），在右侧的狭窄缝隙后。

③：第三个场景，有一圈水母区域的右下角，两个路口各有一只水母把守。

④：第四个场景终点的左上方，周围有大量的尖刺植物和触手植物，靠近水里的发光微生物，让其依附在自己身上才能避免触手的骚扰。

A：区域同④，位于终点的上方。进门后撞击砖块时注意控制，别被箱子压到或被炸药波及。

⑤：第五个场景，在一大群水母和三列小精灵区域的右上角狭缝后。



◀先击打尖刺植物的根部，令其收缩后才能靠近小不点②。

⑥：第六个场景终点的左上方，被大量尖刺植物包围着。

⑦：第七个场景终点的正左方，要利用灯笼鱼的光接近，否则会被触手攻击。

B：第七个场景终点的左下方，穿过狭窄的缝隙才能发现。洞内的鱼群可以利用绿色的敌人解决一大部分。

⑧：本关终点处。

Why So Crabby?

收集

①：起点位置右侧，在尖刺平台前拔起植物可见。

②：第二个场景，湍急水流和尖刺敌人区域的右下方。

③：第三个场景起点右下方。

A：区域同③，在进入水母群前往上方游动可以发现。门内是骑着蚊子的飞行战，相比用射击赚分，躲避即死陷阱和敌人才更重要。

④：第三个场景终点左上方，即湍急水流区域的最右侧。

⑤：第四个场景，首只巨型螃蟹爬出的区域右下角。

⑥：能够登岸的区域，在首只黄色刺豚下方有一个狭窄的缝隙，进入后可见。

B：第五个场景，首只红色尖刺型敌人左下方的狭窄缝隙后。门内要避过触手植物的追捕，攻击根部能令其缩回去。

⑦：首只巨型螃蟹的正下方，待其抬起深红色的腿后就冲到腹部下攻击弱点。

⑧：本关终点处。



Beware of the Mini Murray



收集

①：前两个被飞鱼群追赶的场景没有隐藏要素，首个小不点人质位于第三个场景起点的右下方。
②：继续前进，在触手植物和拟态石头鱼之间。
A：在②的右上方，剑鱼区域右上的狭窄通道。门内的大海蛇有伤害判定，但也能帮玩家清掉一些杂兵。
③：第四个场景，呈波浪形游动的水母群右上方。
B：大量触手植物所在区域的下方，穿过狭窄通道即可发现。洞内有大大小小的尖刺鱼来回反弹，避过它们确保自身安全后再攻击右侧的鱼群。
④：突破触手植物的区域后右上方有一条拟态石头鱼，牢笼在其后方。
⑤：第四个场景，左侧大海蛇出没的区域。本场景虽然有大量岩石坍塌，但不是强制卷轴的，可以慢慢收集。
⑥：第五个场景起点右侧，被夹在三块岩石之间。
⑦：第二条大海蛇右上、有尖刺植物的区域内。
⑧：本关终点处。

Murray of the Deep



要点

追逐战开始前以及跑路过程中要尽可能多地回收小精灵，否则容易出现过关后分数不达标的情况。与海龙的水下BOSS战考验玩家的游泳技巧，海龙嘴部张开时的判定范围很大，危急时刻用旋转攻击逃命。BOSS的前两个弱点都在尾巴尖（第一次背面、第二次腹部），但显现的时间都很短，故躲过BOSS的头部啃咬攻击后就要往尾部方向游动。BOSS放出的小型杂兵无法打掉（仅当玩家击中BOSS弱点后会四散逃走），而且会随着时间的经过增多，故此战不宜持久，要牢记弱点位置和出现的时机速战速决。BOSS的最后一个弱点在嘴里，战斗的第三阶段当它张着大嘴冲过来时勇敢地撞进去就可以结束战斗了。



MYSTICAL PIQUE

Mystical Munkeys



收集

①：第一个场景终点上方，利用对面的弧形岩壁冲上。
A：第二个场景沿着挂彩旗的绳索滑到底端，往左走到尽头便能发现。门内攻击冰块让上方的平台塌下来就能一口气砸死敌人，注意不要殃及自己。
②：区域同隐藏门A，在彩旗下方平台的右侧出现，会缓缓飞到终点左上方。
③：第四个场景必经之路的上空，沿途石像兵扔出的球可以打掉。
④：第四个场景终点前两个头顶托盘的老人上方。
⑤：第五个场景首个来回摆荡的利刃下，拔起植物可见。
B：区域同⑤，在第二个来回摆荡的利刃下方（如图）。进门后先在齿轮上跑动，让右侧的弧形槽靠过来后立刻跃上，便能创造出冲上墙壁的斜坡。
⑥：第六个场景起点右侧的平台下方，稍微攻击开关，让平台上升一点后立刻下去解救。
⑦：第七个场景，攻击机关让平台上升的途中出现在必经之路上。
⑧：本关终点处。

▼勇敢地往荆棘左侧跳，并冲下斜坡就能发现隐藏门B。



Golly G. Golem



收集

①：第一个场景终点上方，利用绳索摆荡到对面再冲上墙面。
A：第二个场景，触碰红色物体令岩壁下落处的右上角。门内要抓住敌人排成一列的瞬间，用↓+□/○键全数击破。
②：第二个场景终点前，在必经之路上。
③：第四个场景，有大量物体不断下落的区域左下方。
B：第五个场景起点右下方，往绳索上跳即可发现。洞内要应战三个扔球的石像兵，没有什么难度。
④：隐藏门B的上方，有荆棘长出的区域左下角，拔起植物可见。
⑤：第六个场景，有大量物体不断下落的区域右下方。
⑥：第六个场景，有大量物体不断下落的区域左上方。
⑦：第七个场景，击倒石巨人后牢笼自动从上方飞下来。
⑧：本关终点处。



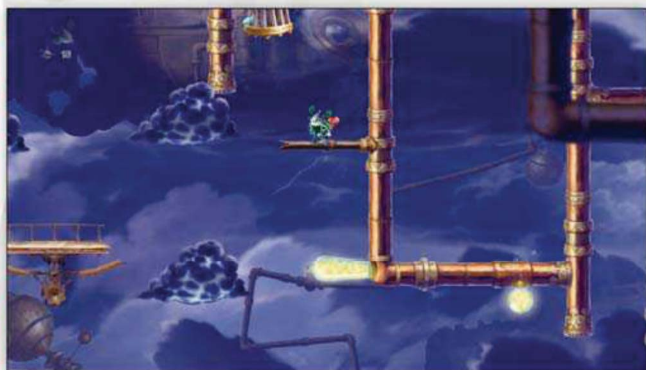
Vita出刊 Vita动态 Vita制作 Vita攻略 Vita测试

On Top of Old Smokey



收集

①：第一个场景有上下两个飞行平台的区域，位于黑云的右上角（如图）。
②：第二个场景起点的正下方。
③：第三个场景起点的右下方，即首个机器人的左下角。
④：第四个场景终点的正上方，必须事先沿高处的锁链滑行才能够得到。
⑤：第五个场景，沿上升气流飞行的必经之路上。
A：第五个场景终点的左上方。门内的四个机器人用普通攻击是打不死的，只能把它们打落到旋转齿轮或是下方的电磁枪之间才能干掉。
B：第六个场景中第三个机器人面前，打碎水管上的圆形器皿，沿小精灵所示的路线往左下跳即可发现。屋内要配合尖刺平台的律动快速突破。
⑥：第七个场景，踩着巨大的齿轮向右移动的区域，在两朵黑云之间。
⑦：第八个场景起点的右方，事先会有一列苍蝇飞来。
⑧：本关终点处。



▲黑云之间会间或闪烁雷电，需看准时机穿过。

Mecha No Mistake!



收集

①：起点位置右上方，两个下压机关之间。
A：第二个场景，突破垂直向上的区域后向左走便可看见。触碰红色物体后巨大的齿轮就会向右滚，压死所有机器人。
②：第二个场景，熔岩区域的右上方。
B：第三个场景，巨大齿轮区域的左下方。门内要迎战三个机器人，依旧是用攻击把它们打到齿轮上。
③：在隐藏门B的正上方，利用弧面管道冲上去。
④：第四个场景终点的左上方，解救机会稍纵即逝。
⑤：第五个场景，牢笼在中央齿轮上方的高空盘旋。
⑥：第五个场景，在中央齿轮中心的镂空处。
⑦：本关终点处，巨大方形旋转装置的右侧，用蓄力攻击可以打到。
⑧：本关终点处，巨大方形旋转装置的中心，要利用场景的自转把机器人全部干掉。

The Mamma of All Nightmares



要点

前作里“青灰之地”的隐藏BOSS，由于她的动作很多，一开始可能会让人感觉无从下手，实际上这个BOSS的行动是最套路化的，找到规律后轻松就能解决。用弹射垫跳到BOSS左手、引起她的警觉后，先跳起避过尖刺手镯，再向右侧飞并保持滞空，躲过BOSS右手的上扬攻击后立刻向左，就能攻击到手肘处的第一个弱点。打散BOSS的眼球后战斗进入第二阶段，先保持自身位于她左手的手肘关键处，这里可以安全躲避其右手的所有攻击。等双手立起来后在两个手臂间来回跳保持高度，待BOSS左手放平后就跳上去，躲过尖刺手镯后保持在手腕的位置。左手会沉入熔岩两次，利用跳起的滞空来躲避，随后躲过一次手镯的左右摆动，立刻向左跳，她的右手一抬起来就会露出弱点。顺利击打弱点后便能直接弹到头上，给BOSS最后一击！





奖杯攻略

奖杯总数	38	铜杯	21	银杯	12	金杯	4	白金	1

白金难度	8/10
白金所需时间	至少3周
在线奖杯	3
最少通关次数	1

有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

相比《起源》，《传奇》在奖杯难度方面大幅提升，PSV版与PS3版的奖杯设置略有区别，且白金难度和耗时程度都要超过PS3版。由于白金难度高、耗时长，奖杯爱好者们在开坑前切记仔细斟酌。

游戏的过程中优先确保顺利解救每关的全部人质，纵使一开始没能获得高分，熟悉关卡后立刻重打一遍，拿到金杯所要求的分数并不困难，单机下相对耗时的也就只有累积100万小精灵解锁隐藏角色的要素。白金的最大障碍在于网络挑战模式的“Champion!”奖杯，其获得名额只有1%，除了过硬的技术外还需要少许的运气。“Awesome!”奖杯则要求玩家进行持久战，单机的要素完美后仍需每天在网络挑战模式里反复练习，耗时也与玩家自身的实力紧密挂钩，成绩越好、白金所需时间越短，反之若玩家没有足够的实力，不但有可能要花上两年才能升到满级，网络挑战的钻石杯更是挡在白金之路上的一道难以逾越的鸿沟。PS3版的网络挑战相关奖杯只要求获得铜、银、金三种杯，即排名在前20%便能达成，难度大大降低，而且由于初期自带时间挑战关卡，单机所能拿到的经验值也比PSV版多，升满级的理论耗时较少，喜欢《雷曼》又有条件的玩家不妨选择PS3版。



True legend! 白金

取得条件：获得其他所有奖杯



Welcome the Barbarian Princess 铜杯

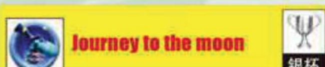
取得条件：成功解救公主芭芭拉



Princess savior! 银杯

取得条件：成功解救10位公主

奖杯说明：流程奖杯，《传奇》的每个冒险世界中都有两个救援关卡（Rescue），完成后即可救出公主。



Journey to the moon 银杯

取得条件：打飞5个邪恶小不点

奖杯说明：流程奖杯，《传奇》的每个冒险世界中都有一场BOSS战，击倒BOSS后还需要把邪恶小不点打飞到太空。



The Coop 铜杯

取得条件：集齐所有怪物

奖杯说明：怪物陈列室（Creatures）中有6个陈列架，每个可容纳10只怪物，即共有60只怪物。怪物需要靠刮擦幸运券才能获得，虽然刮出的奖励存在随机性，但当玩家完成全关卡的小精灵金杯评价时，所得的幸运券必定能够刮出所有怪物。



Nostalgic 铜杯

取得条件：首次完成《起源》的关卡



Historian 银杯

取得条件：完成《起源》的全部关卡



Teensies' friend 铜杯

取得条件：解救100个小不点



Teensies' hero 银杯

取得条件：解救300个小不点



The Shining 金杯

取得条件：解锁黄金小不点

奖杯说明：想要解锁黄金小不点（Golden Teensy），必须救出所有的蓝色小不点人质。PSV版目前的人质总数为615个，《传奇》的五大冒险世界和追加的“Living Dead Party”世界共347个，《起源》的五大冒险世界共260个，最后剩余的8个靠刮擦幸运券得到。



Swiped clean! 铜杯

取得条件：解救任意一个冒险世界内的所有小不点，获得钻石奖杯



Legendary 银杯

取得条件：获得《传奇》冒险世界的所有钻石奖杯



Back to the roots 银杯

取得条件：获得《起源》冒险世界的所有钻石奖杯



That's the spirit! 银杯

取得条件：解锁网络挑战模式的所有关卡

奖杯说明：网络挑战模式分为4种关卡——每日挑战、每日EX挑战、每周挑战、每周EX挑战，当玩家的杰出度（Awesomeness）等级达到7时就能全部解锁。



Challenger! 铜杯

取得条件：在网络挑战模式的任意关卡获得1个奖杯（种类不限）



Millionnaire! 金杯

取得条件：累计获得1000000个小精灵解锁角色“Rayomz”

奖杯说明：纵使全收集要素完成后，得到的小精灵离100万的要求也远远不够，怪物每天所能产出的小精灵杯水车薪，不过以白金为目的的玩家倒也不用刻意在单机关卡里刷，因为金杯“Awesome!”需耗费大量的时间，同时也会奖励大量的小精灵。网络挑战模式中各个关卡获得不同奖杯时的奖励额度参看下表，每24小时结算一次。

	每日挑战	每日EX挑战	每周挑战	每周EX挑战
钻石杯	10000	20000	15000	25000
金杯	5000	10000	6000	12000
银杯	2500	5000	3000	6000
铜杯	1000	2000	1500	2500



Champion! 金杯

取得条件：在网络挑战模式的任意关卡获得钻石奖杯

奖杯说明：以上两个都属于在线奖杯，网络挑战模式（Challenges）会对所有参与玩家的成绩进行排名，排位在前1%获得钻石杯、2~20%获得金杯、21~50%获得银杯、51~90%获得铜杯。即100人参加的挑战只有1人能拿到钻石杯，若1000人参加则有10个钻石杯名额。参与的玩家越多、获得高级奖杯的名额越多，当然竞争也就越激烈。注意，并不是玩家达到奖杯要求的名次时就能立刻获得奖励的，奖杯和对应奖励按照最终结算时间点的排名成绩发放，结算在北京时间上午8点钟左右进行。目前挑战的任务种类主要分为竞速（秒表图标）、赛跑（卷尺图标）和收集（小精灵图标），分别比拼时间、移动距离和分数。“Champion!”奖杯没有什么投机取巧的办法，只能凭实力冲入1%的行列中，建议玩家挑一个自己最擅长的项目反复练习。另外在达到目标成绩后也不要松懈，最好在结算前一个小时登录服务器再确认一下排名，免得被人赶超、功亏一篑。



Perfect Touch! 铜杯

取得条件：无伤完成墨菲的挑战模式的任意关卡



We could be heroes 铜杯

取得条件：在角色陈列室依靠积累小精灵的方式解锁10名新角色

 **Aweso me!**  金杯

取得条件： 杰出度等级升到最高

奖杯说明： 杰出度的等级上限为11，共需经验值6000，经验值通过《传奇》、《起源》关卡获得的小精灵、小不点奖杯以及怪物陈列室的怪物奖杯积累。由于PSV版目前没有时间挑战关卡，故单机所能拿到的经验值比家用机版少了400多，全收集要素完成时杰出等级只能达到9，余下的2000多点经验值都要通过获得网络挑战模式里的奖杯来积累，故此奖杯也算是在线奖杯。

根据玩家的成绩排位，不同奖杯可以得到数额不等的经验值，铜杯1点、银杯5点、金杯10点、钻石杯50点。网络挑战模式里4种关卡全开的情况下，每7天可以得到16个奖杯。如果玩家的游戏水平很高，全部都能冲到钻石奖杯的话，一周可以累积800的经验值，最快也要三周才能达成。反之如果玩家的成绩始终不理想，每次都只能获得铜杯，一周所能累积的经验值仅有16，想升到满级需要两年以上……

 **Lucky!**  铜杯

取得条件： 累计刮擦10枚幸运券

 **Wataaaa!**  铜杯

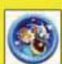
取得条件： 把芜箐打出地面，再在空中踢中它

奖杯说明： 类似前作中的奖杯“Kung Fu Combo!”，目标芜箐（Turnip）是长在地里的植物，第一关“Once Upon a Time”初始就有。先走到它正上方，按↓+□键将其打出来，然后趁其浮空时跳起按□键踢一脚即可解锁。

 **Killer Turnips**  银杯

取得条件： 用芜箐击倒10名敌人

奖杯说明： 在拔起芜箐后，用攻击将其打飞，用它撞击并打倒敌人，一般在通关前都可以累积到10个。如果想快速解锁推荐“Fiesta de los Muertos”世界的“Spoiled Rotten”关卡，在身体缩小又变大一次后，滑下锁链前方就有一棵芜箐，对面则有三个叠罗汉的骷髅兵，击打完成后立刻从Check Point重开，马上又能见到它们。

 **Dragon Slayer**  银杯

取得条件： 在“How to Shoot your Dragon”关卡用弹弓击落所有的飞龙

奖杯说明： 在“Teensies in Trouble”世界的“How to Shoot your Dragon”关卡，最后的室外场景阶段需利用触摸操作弹弓、迎击飞龙。飞龙一共有9条，中途还有一个挡路的大型敌人必须击倒，较难命中的是中期一条从屏幕右侧快速飞过的龙。子弹本身具有一定的自动导向性，不过具体的拉弓方向和力度就需要玩家多次练习才能掌握了，熟悉了飞龙的出没位置后可以提前拉弓。本场景开始处就是Check Point，方便玩家反复尝试挑战。

 **Terminator!**  银杯

取得条件： 杀死蟾蜍BOSS的所有跟班

奖杯说明： 在“Toad Story”世界的“Armored Toad!”关卡，BOSS战的第二、第三阶段各有3名、4名杂兵飞出，它们触碰到BOSS的防护罩就会消失，玩家需亲手干掉它们才能解锁奖杯。第一阶段结束时控制自己的位置在屏幕左侧，杂兵出现后先打最左边的、再打上下两个；第二阶段结束后把位置调整到屏幕右侧，杂兵出现后从右向左杀起，这样就能避免BOSS的骚扰。

 **Axe skater**  铜杯

取得条件： 进行一次30米的斧头滑行

奖杯说明： 选择芭芭拉（Barbara）这样的持斧型角色，在加速跑动的过程中按↓她就会踩着斧子滑行。在“Teensies in Trouble”世界的“Once Upon a Time”关卡，往右走到第一个小山坡上，回头向左跑并一路进行滑行便能拿到奖杯。其他诸如“Olympus Maximus”世界的“Dragon Slayer”、“Living Dead Party”世界的“Grannies World Tour”等有大段斜坡的关卡也都可以用来解锁此奖杯。

 **Shadow Man**  铜杯

取得条件： 在不被探照灯发现的情况下完成“20000 Lums under the sea”世界的任意关卡

奖杯说明： 在“20000 Lums under the sea”世界的大部分关卡中都有带探照灯的机器人，进入灯光范围时会触发警觉，光线也会变为红色。想要不被对方发现，需要对探照灯的位置和照射规律有明确的了解，推荐在第一关“The Mysterious Inflatable Island”挑战，隐藏的人质、额外的加分尽皆无视的话，挑战的难度不高。

 **Tickle Tickle!**  铜杯

取得条件： 累计对50名敌人进行搔痒

奖杯说明： 在触摸关卡中利用触摸操作点击敌人，墨菲就会对其进行搔痒了。

 **Bad joke**  铜杯

取得条件： 打坏5名敌人的降落伞令其坠落

奖杯说明： 想快速刷此奖杯推荐“Teensies in Trouble”世界的“Breathing Fire!”关卡，在玩家刚获得远程攻击的飞行拳套处，左侧的断层间会不断有降落伞敌人跳下，对准降落伞发射拳套即可，不要打中敌人的身体。

 **Golden Finger**  铜杯

取得条件： 与墨菲一同收集到5000个小精灵

 **Talk to the hand!**  铜杯

取得条件： 用墨菲拍死20个背景里的生物

奖杯说明： 部分触摸关卡的场景中有甲虫等小生物，虽然没有伤害判定、人畜无害，但也可以用触摸操作拍死。

 **Face the Darkness**  银杯

取得条件： 击打“Olympus Maximus”世界里的黑暗怪物

奖杯说明： 在“Olympus Maximus”世界的“The Dark Creatures Rise”关卡，玩家会首次遇到一大群的黑色怪物，正常情况下无需与它们纠缠，但只要壮着胆子攻击一下就能获得奖杯了。

 **Road kill**  银杯

取得条件： 在“Lucha Libre Get Away”关卡中，让巨大的摔跤手替你击倒10名敌人

奖杯说明： 在“Fiesta de los Muertos”世界的“Lucha Libre Get Away”关卡，触发剧情后巨大的摔跤手冲出，只要玩家刻意不打死前方去路上的杂兵，巨人冲过时就会撞飞它们，这也是本奖杯的条件。沿途有十几个敌人，足够满足奖杯要求的数量。

 **Friendly Fire**  铜杯

取得条件： 用蟾蜍的电磁枪击倒它自己

奖杯说明： 在“20000 Lums under the sea”世界的关卡中出现的蟾蜍型杂兵手持电磁枪，其所发射的电磁球会在场景中反弹，找一个较为狭窄的通道，利用电磁球反弹杀死蟾蜍。始终无法解锁的玩家推荐去“The Deadly Lights”关卡，在第二个场景先不要杀死一开始的敌人，跳到它对面后拉下左侧的第一根软管，这样它射出的电磁球就会180度反弹回自己身上。

 **Fire with Fire**  铜杯

取得条件： 用飞行拳套打消蟾蜍喷出的火球10次

奖杯说明： 在“Toad Story”世界的“When Toads Fly”关卡中，蟾蜍敌人会喷射火球，保持水平高度，用得到的飞行拳套打消火球即可。

 **Perfect!**  铜杯

取得条件： 在任意关卡同时得到3个小精灵奖杯和3个小不点奖杯

 **Shoot them up!**  铜杯

取得条件： 累计用飞行拳套击倒100名敌人

 **Rubber Ducks**  铜杯

取得条件： 打掉鲨鱼人扔出的橡皮鸭5次

奖杯说明： 在“20000 Lums under the sea”世界的“Elevator Ambush”关卡中有一种蓝皮肤、穿着白大褂的鲨鱼人，它的攻击方式是远距离投掷带电的杂物，不过间或会穿插着黄色的小鸭子玩偶，用攻击把这种橡皮小鸭子打飞5次就能获得奖杯。

文 苍穹 美编 咕噜

三國志12 with パワーアップキット

推出强化改良版是“《三国志》系列”从4代开始的惯例，除了强大的编辑功能外，《三国志12 威力加强版》相比PSV上的前作改善了秘策系统，引入参军、异民族、都市技术等元素，追加新剧本、新角色、新兵种以及军师制霸模式。虽然之前在《PSV专辑》Vol.5上做过原版的攻略，但考虑到新读者以及系统的完善性，这次专辑还是奉上《PK版》的详细介绍，方便玩家们理解游戏。由于网络对战模式的变化不大，本文就不作重复介绍了。

SLG	三国志12 威力加强版			则需记忆卡
	三国志12 with パワーアップキット			1638MB
	Koei Tecmo Games	2013年9月26日	日版	1～2人
零售版：9240日元/下载版：8000日元		无对应周边	对应玩年龄：全年龄	

基础篇

游戏目的

剧本争霸是系列的主要模式，玩家在此可选择不同的时代、扮演任意势力的君主，以一统天下为目标，在三国乱世中叱咤风云。游戏按月为时间段，不同势力轮流展开行动，通过战斗或外交手段消灭其他所有势力、达成天下统一便算通关，地图上是否残留着空白都市无影响。如果满足以下任意条件则会导致Game Over：①玩家势力没有支配的都市；②玩家势力没有现役武将；③时间到达350年（“战国七雄”剧本的时间限制为纪元前100年）。

此次《PK版》提供了19个剧本，最后一个隐藏剧本“信长转生”需要在任意剧本达成制霸才能解锁，此外早期购入特典还有追加一个假想剧本“曹家分裂”。



环境设定

确定想要游玩的剧本后还需要选择扮演的势力，在获得奖励武将或有作成新武将（包括军师制霸模式角色）的前提下，可以创建新势力。《PK版》在选择势力时追加了“国替”功能，即按下□键能改变各势力初期所占有的都市分布（但总城数不变），注意一旦使用“国替”，剧本中的历史事件都会强制设置为“无（なし）”。

之后进入多达5页的“环境设定”界面，前2页只能在选择剧本时进行设置，确定后便无法更改，后3页则能在游戏中按下Start键调出系统菜单、随时做出调整。

项目	内容	解说
难易度	初级／中级／上级	游戏难度
寿命	史实／长寿／なし	登场武将的自然寿命（没有在战斗中阵亡或被处决的前提下）。“史实”为武将的默认寿命，“长寿”则全体武将的寿命都比默认的长，“无（なし）”表示没有寿命概念，武将不会自然死亡
女性	武将として登场／イベントのみ	貂蝉等女性武将在游戏中的登场形式。选“武将登场”会成为可供玩家操作的女武将，选“イベントのみ”则只在历史事件里出现走个过场（祝融除外）
登场都市	史实／假想	武将登场时所在的都市。“史实”为该剧本里默认的登场地点，“假想”则登场地点随机变更
历史イベント	あり／なし	有无历史事件发生。选“有（あり）”在满足条件的情况下会发生如桃园结义等丰富多彩的历史事件，选“无（なし）”则除了就任官爵外不会发生其他历史事件（假想剧本或在选择势力时进行“国替”，都会强制设为无）
讨死	なし／标准／多い	武将会否在战斗中阵亡
武将拔擢	あり／なし	是否开启武将拔擢系统，令架空武将登场
新名品	登场する／登场しない	玩家自己作成的新名品是否出现
ゲーム中编集	あり／なし	是否开启势力、都市、武将等编辑功能
战略解说	あり／なし	是否开启战略解说（即基础教程）
兵力情报	あり／なし	是否在地图上直接用数字显示都市的兵力情况
金收入、兵粮收入、募兵量	标准／自势力のみ多め／他势力のみ多め／多め	金、兵粮和士兵的增长情况。选择“多め”时金钱、兵粮和募兵量皆为标准的1.3倍左右

难易度	初级／中级／上级	游戏难度
他国の战斗	观战するか选择／委任军团のみ选择／结果のみ表示	是否观看 AI 战斗
战法演出	通常／战法演出简易／一骑讨ち简易／战斗演出简易	战斗中的战法和单挑演出设置。"战法演出简易"时发动战法时间不会暂停、切入特写画面；"一骑讨ち简易"则不会进入单挑界面，胜负交由电脑判定；"战斗演出简易"即战法、单挑演出皆为简易
ポインタ速度	迟い／普通／速い／最速	战斗中的指针速度
战斗操作	标准 1／标准 2／达人	战斗的操作方式
カメラズーム	イン／アウト	战斗开始时镜头的位置。"イン"为近距离；"アウト"为远距离。在战斗中也可以通过触摸操作随时调整
メッセージ速度	停止／迟い／普通／速い	信息的显示速度。选择"停止"时只有按下○键才会显示下一段文字，其他的都会自动切换
BGM、效果音、ボイス音量	0～100	背景音乐、音效和语音的音量大小
Facebook	投稿确认有り／投稿机能无し	在线对战模式达成救命时是否投稿到 Facebook 网站

编辑功能

强大的编辑器是《PK 版》的惯有的功能，其既可成为"官方金手指"让游戏毫无难度，也可以成为富有创意的玩家手中的"生花妙笔"。在主界面的"编辑"包括以下 4 项功能，编辑结果在全剧本都有效。

新武将登录：作成一名原创武将（数量上限 150）。除了选择头像，输入姓名、表字外，生殁年、寿命和血缘关系等都可以设置。角色的 4 项能力全部能加到满值 100，战略和战斗相关的特技可以各选择 5 种，战法可任选其一，秘策则可任选 5 种（同类秘策最多 3 种）。

武将编辑：编辑游戏中已有的武将（不包括日本战国武将）。与自创武将一样，玩家可以自由变更其各项设定，而且战略和战斗相关特技可增加到各 10 种。在编辑界面按 L 键可令当前武将的设定初期化，按 Start 键则令所有武将的设定初期化。

新名品登录：作成一个新名品（数量上限 50）。名品的种类丰富，效果有 4 项基础能力上升、撤退必定成功和寿命延长三大类，此外还能赋予其一种特技，并设置价值和初期持有者。想让名品在游戏时出现，需在开局的"环境设定"中将"新名品"设为"登场する"。

战法编辑：编辑游戏中的战法。虽然战法的具体效果无法变更，但可以自由调整其消耗的指挥点数、效果持续时间、效果范围、威力等细节。

在游戏过程中按 Start 键调出系统菜单，同样可以启用编辑功能（需在开局的"环境设定"中将"ゲ－ム中编集"设为"あり"），其中的项目与主界面下有所区别，编辑结果也仅在当前存档中有效。

武将编辑：功能基本与主界面下的"武将编辑"相同，4 项基本能力可以加到 105，且多了"忠诚度"和"俸禄"这两个项目（君主和异民族等少数武将无法更改）。

都市编辑：编辑都市的兵力、防御、治安，兵器、兵装的数量，以及变更都市技术。

势力编辑：编辑势力的基础名声、秘策点数、对己方势力的心证，以及军略和政略相关的技法等级（上限无法改变）。

军团编辑：编辑军团所持有的金钱和兵粮。

名品编辑：编辑名品归属的势力或持有者（效果无法改变）。



奖励武将

达成特定条件能够获得刘邦、项籍等中国历史名人作为奖励，奖励武将的意义并不是完成武将图鉴，而是能够在"战国七雄"以外的剧本中使用这些角色（需在开场选择势力前设置）。获得奖励武将的条件参看下表，《PK 版》新增的剧本虽然不涉及这种奖励，但与奖杯挂钩。

奖励条件	奖励武将
武将名鉴超过 200 人	英布、范增、乐毅
武将名鉴超过 400 人	张良、韩信、萧何
武将名鉴集齐 650 人	刘邦、项籍、虞姬
在同一次通关的过程中发动过全部 30 种秘策	嬴政、白起、孔丘、吕尚、韩非、李斯、郭隗
在同一次通关的过程中发动 30 次秘策	霍去病、吴起、孙膑
剧本"黄巾之乱"达成制霸	田文、黄歇
剧本"反董卓连合"达成制霸	苏秦、张仪
剧本"徐州变迁"达成制霸	韩武、熊疑
剧本"群雄割据"达成制霸	赵雍、魏罃
剧本"吕布讨伐战"达成制霸	李信、蒙恬
剧本"官渡の战い"达成制霸	王翦、项燕
剧本"三顾の礼"达成制霸	廉颇、蔺相如
剧本"潼关の战い"达成制霸	李牧、庞涓
剧本"益州平定"达成制霸	田因齐、姬平
剧本"汉中王刘备"达成制霸	吕不韦、屈原
剧本"英雄集结"达成制霸	管夷吾、鲍叔牙
剧本"战国七雄"达成制霸	魏无忌、赵胜
剧本"信长转生"达成制霸	公输般、邹忌
全部剧本达成制霸	田单、岳飞、田忌、剧辛

战略篇

操作

按键	操作
方向键／左摇杆	移动光标
□	切换地图和都市界面
△	结束本月的战略／确定
○	确定
×	取消
L	情报一览
R	切换都市
Select	帮助菜单
Start	系统菜单

注：表格中只是最基本的操作，在特定界面还有一些快捷操作，比如在建设时按 L 键可查看都市技术的条件，在增筑时按 R 键可以一并选择等，玩家在游戏时要多注意屏幕下方的按键提示。

内政

作为都市建设的基础，内政起到至关重要的作用，相关指令在大地图界面下并不会出现，需要按□键进入具体的都市界面时才会显示。

配属：给都市中的现有设施安排武将，设施在配属武将的情况下才能发挥效果。武将的能力越高，效果越好，反之若武将的能力较低，则设施的收入甚至无法达到基本值。按□键可以交给电脑自动配置，但 AI 不会给技法所、制造所、求人所配置武将。

建设：在本城空地建设新设施、推翻已有设施重建或中止正在进行的建设。各设施的具体功能请参看"设施功能"表。

增筑：提升现有设施的等级（最高为 Lv5），或取消正在增筑的建筑。增筑后对设施的加成效果请参看"设施功能"表。当都市中有某种设施达到最高级后，玩家在该都市中增筑同种设施所需的周期会有所缩短。

见闻／陈情：平时的"见闻"指令只能倾听民心或武将们的反馈，

并无实际意义。当每过3个月、季节更替时“见闻”会变成特殊的“陈情”指令，此时玩家可以指派不同的武将处理备选的陈情事项（部分需要耗费金钱），顺利完成的话不但能够提高我方势力的名声，处理陈情的武将的基本能力也会上升，甚至还能习得特技。能习得特技的陈情都有“必要能力”的要求，满足数值条件的武将才能受领。陈情是培养武将的绝佳途径，但要注意部分陈情存在较高的受伤风险，一旦武将陷入伤病状态，各项能力都会暂时降低。

研究：在建造了两间技法所且满足研究条件的前提下，可配属两名武将进行研究，技法分为政略和军略两大类，详情请参看后文“技法研究”部分。

制造：在制造所配属武将后就可开始制造兵装或兵器——全部都市都可以制造“重装”；“冲车”与“投石”需要在本势力的技法“兵器制造”升到到1级和3级时才能制造；“战车”、“连弩”、“大盾”和“虎铠”这4种特殊兵装需要开发了相应的都市技术时方能制造。

登用：在求人所配属武将时需选择具体的方针——“任意登用”为优先从该武将的可登用范围内选择人才；“武将登用”为优先登用玩家所指定的目标，登用范围为本都市的在野武将、俘虏或邻接敌方都市的武将，在有“人脉”特技的情况下还可以登用邻接都市的在野武将或俘虏；“探索”则为优先探索名品。



设施功能

设施名称	设施功能	增筑效果	相关能力	相关特技	备注
市场	增加金钱收入	每增筑1级收入增加50	政治	商才、名士	基本值300、最低值50
农园	增加兵粮收入	每增筑1级收入增加50	政治	耕作、名士	基本值450、最低值60
兵舍	增加募兵量	每增筑1级募兵量增加100	统率	练兵、兵心	基本值400、最低值40
巡查局	提升名声、治安	每增筑1级名声增加10、治安回复效果增加	武力	补修、监视	配属武将武力在70以上时才有名声+1/月的效果，武力在90以上时有名声+2/月的效果；治安的回复量也与配属武将的武力有关
计略府	可阻止敌方拉拢我方将领，回复秘策点数	每增筑1级秘策点数+1/月	智力	军师、鬼谋	各势力每月会自动回复50秘策点，计略府的回复效果上限为50
技法所	可研究技法	每增筑1级研究费用降低4%	（变化）	无	一座都市至少需要有两间技法所才能进行研究，相关能力根据研究技法的不同而发生变化
制造所	可制造兵装	增加冲车、投石以外的兵装制造量	智力	无	技法“兵器制造”到1级和3级时才能分别制造冲车与投石；连弩、大盾等特殊兵装则要在有都市技术的情况下才能制造
求人所	可寻访、登用武将或探索名品	提高登用武将的成功率	智力	收集、人脉	武将在探索不到人才或名品的情况下也有可能得到金钱

注：表中收入的基本值和最低值都是在没有都市特征、都市技术、技法效果以及环境设定加成情况下的默认值。

相关特技·战略

下面介绍战略部分相关的武将特技，惟有“弁舌”一项是外交技能（且效果相较原版有所改动），其他特技都需要将武将配属到特定的设施中才能发挥效果。

特技名称	特技效果
商才	配属在市场时，增加金钱收入
耕作	配属在农园时，增加兵粮收入
名士	配属在市场或农园时，每个月名声+1
兵心	配属在兵舍时，伤兵的回复速度加快
练兵	配属在兵舍时，增加募兵量
收集	配属在求人所时，探索武将的同时有可能发现名品
人脉	配属在求人所时，可以登用邻接都市的俘虏或在野武将
监视	配属在巡查局时，有一定几率能防止俘虏逃跑
补修	配属在巡查局时，都市的防御度回复速度加快
军师	配属在计略府时，可以减少邻接都市的防御度
鬼谋	配属在计略府时，可以防止邻接敌方都市计略府的“军师”效果
弁舌	在外交的交涉过程中可以提2次要求

都市特征

本作共有40座都市，根据特征可以分为以下5类：通常都市——没有特殊效果；农业都市——农园的兵粮收入为1.5倍；商业都市——市场的金钱收入为1.5倍；大都市——兵舍的募兵量为1.2倍；医疗都市——当该都市以及邻接都市发生战事后，重伤者会自动送到医疗都市作为伤兵。除了都市特征外，游戏中还设立是13座州都，当州都在玩家的势力范围下时，君主就会被任命为州刺史。具体如下：蓟（幽州）、邺（冀州）、晋阳（并州）、北海（青州）、下邳（徐州）、濮阳（兖州）、许昌（豫州）、洛阳（司隶）、长安（雍州）、西凉（凉州）、建业（扬州）、襄阳（荆州）、成都（益州）。

各都市之间通过道路相连，惟有道路连通的才能进行移动、运输或进兵。当某势力的都市与君主所在的都市被敌方隔断时，都市会出现“分断”字样，该城内每过一段时间就会发生军心涣散、士兵叛逃的事件。

都市技术

本系统是《PK版》新增的，各都市所能开发的技术各有区别，展现了不同地域的特色。只需都市的设施累积等级满足开发条件中的要求，相关技术就会自动生效。由于每座设施的最高等级为5，故面对一些12级的条件时至少要建造3所，再加上都市内可建的设施数有限，故在都市技术方面也需有所取舍，不可能面面俱到。注意，都市技术并不像技法研究那样是永久的，一旦设施被破坏或是改建，已经开发出的都市技术就有可能会失去，在建设时应多按L键确认都市技术所需的各项设施等级。



都市技术	种类	开发条件	效果
神速技能	特技	市场2、兵舍3、求人所2	都市的所有武将持有“神速”特技
水练技能	特技	农园2、兵舍3、巡查局2	都市的所有武将持有“水练”特技
远射技能	特技	市场2、农园3、兵舍2	都市的所有武将持有“远射”特技
攻城技能	特技	兵舍3、制造所2、技法所2	都市的所有武将持有“攻城”特技
兵器技能	特技	兵舍3、制造所2、巡查局2	都市的所有武将持有“兵器”特技
防灾技术	发展	市场2、农园2、求人所3	因灾害受到的损失减轻
市场活性	发展	市场12、制造所2、求人所2	市场的金钱收入增加
农园发展	发展	农园12、技法所2、巡查局2	农园的兵粮收入增加
保安强化	发展	兵舍2、计略府2、巡查局3	巡查局的治安上升量增加
荣誉	发展	农园1、求人所1、巡查局3	名声上升
量产技术	发展	制造所6、技法所3、求人所3	除冲车、投石外的兵装制造量增加
道路开发	发展	市场5、制造所5、技法所3	向邻接都市移动所耗费的时间缩短
战车研究	兵科	市场3、兵舍3、制造所2	可以制造编制战车部队所需的兵装“战车”
连弩研究	兵科	农园3、兵舍3、制造所2	可以制造编制连弩部队所需的兵装“连弩”
大盾研究	兵科	农园3、兵舍3、制造所2	可以制造编制大盾部队所需的兵装“大盾”
虎豹骑育成	兵科	市场3、兵舍3、制造所2	可以制造编制虎豹骑部队所需的兵装“虎铠”
筑城术	防御	市场6、制造所1、巡查局2	城门、关隘的最大防御值上升
筑城术·极	防御	市场6、制造所3、巡查局6	城门、关隘、阵的最大防御值大幅上升
军医育成	防御	技法所3、求人所3、巡查局6	被击溃返回本阵的武将立刻可以再出击
治疗设施	防御	市场2、技法所2、巡查局6	本阵的伤兵会徐徐回复成为预备兵
军乐台	防御	农园3、计略府2、技法所2	在己方都市展开战斗时，指挥点积蓄速度加快
筑城妨害	妨害	兵舍6、计略府2、求人所2	邻接的敌方都市城门、关隘的最大防御值下降
筑城大妨害	妨害	兵舍6、计略府6、求人所3	邻接的敌方都市城门、关隘、阵的最大防御值大幅下降

都市技术	种类	开发条件	效果
兵法阵看破	妨害	农园 5、兵舍 5、计略府 6	邻接的敌方都市的兵法阵提升攻击力和防御力的作用无效
制造妨害	妨害	兵舍 6、制造所 2、计略府 2	邻接的敌方都市除冲车、投石外的兵装制造量减少
出阵妨害	妨害	市场 2、农园 2、计略府 6	敌方军队所能编制的预备兵最大数减少
出阵大妨害	妨害	市场 6、农园 3、计略府 6	敌方军队所能编制的预备兵最大数大幅减少

技法研究

同一座都市下需要建设两所技法所才能展开研究，与都市技术所不同的是，研究出的技法效果永久持有。游戏中黄色字体表示的是其他势力目前尚未研究的技法，玩家势力率先研究出的话可以提升一定的名声。技法可分为政略、军略以及固有三大类，固有技法是特定势力才有的，本势力可以传承但其他势力无法获得，此外势力的技法等级上限也有所差异。列表中只介绍 1 级技法的研究条件，之后每升 1 级所要求的基本数值 +5。“研究条件”中列在前面的是关键能力，当两名参与研究的武将该项能力的平均值超过研究条件所要求的数值 5 以上时，研究技法的周期可以缩短 1 个月。

技法名称	种类		技法效果
枪兵攻击	军略	武力在 60 以上且兵种为枪兵	枪兵的攻击力上升
枪兵防御	军略	武力在 60 以上且兵种为枪兵	枪兵的防御力上升
枪兵破坏	军略	武力在 60 以上且兵种为枪兵	枪兵的破坏力上升
骑兵攻击	军略	武力在 60 以上且兵种为骑兵	骑兵的攻击力上升
骑兵防御	军略	武力在 60 以上且兵种为骑兵	骑兵的防御力上升
骑兵机动	军略	武力在 60 以上且兵种为骑兵	骑兵的机动力上升
弓兵攻击	军略	武力在 60 以上且兵种为弓兵	弓兵的攻击力上升
弓兵防御	军略	武力在 60 以上且兵种为弓兵	弓兵的防御力上升
弓兵射程	军略	武力在 60 以上且兵种为弓兵	弓兵的射程距离上升
兵器制造	政略	统率和智力均在 60 以上	1 级可制造冲车、3 级可制造投石车，兵器的性能上升
运搬术	政略	政治和统率均在 60 以上	出阵和运输时消耗的兵粮减少
医疗术	政略	政治和智力均在 60 以上	伤兵的回复速度加快
岁入改善	政略	政治和统率均在 60 以上	不论市场、农园、兵舍是否有配属武将，每个月获得的收入都有所提升
建筑术	政略	武力和智力均在 60 以上	设施在建设、增筑时所需的费用减少，增筑所需的周期缩短
义兵募集	政略	武力和统率均在 60 以上	每个季度所有都市的兵力自动增加 1 次，增加量与名声成正比
民间支援	政略	政治和智力均在 60 以上	市场和农园收入的金钱和兵粮增加，增加量与名声成正比
交涉术	政略	政治和知力均在 60 以上	外交时的交涉力增加、成功率上升
汉室复兴	固有	武力和智力均在 60 以上	（代表君主：刘备）每个季度名声自动上升 1 次，外交时有名声补正，对“求财の策”、“义兵募集”和“民间支援”有加成
屯田制	固有	政治和智力均在 60 以上	（代表君主：曹操）农园的基本兵粮收入增加
本阵强化	固有	政治和统率均在 60 以上	（代表君主：孙坚、孙策、孙权）战斗中本阵的防御力增加
动员术	固有	统率和智力均在 60 以上	（代表君主：袁绍）兵舍的基本募兵量增加
猛袭突击	固有	武力在 60 以上且兵种为骑兵	（代表君主：董卓、吕布、马腾）骑兵发动特殊攻击时的威力上升

武将拔擢

在环境设定中开启了“武将拔擢”后，游戏过程中就会随机触发领地内有逸才出没的特殊事件。在视察时选择不同的设施，会对架空武将的能力倾向有影响，具体如下：“兵舍”统率出众，“巡查局”武力出众，“计略府”智力出众，“市场”政治出众，“技法所”能力随机。随后就能从几位备选人才中挑选其一培养，此时只能看到他们的能力简评和拥有的特技，确认后才能查看具体资料（可以变更其姓名、表字和语音）。

选定人才后要先进行为期 3 个月的基础训练，玩家可以选择不同的训练项目，有针对性地提升武将的某项能力或是习得特技，项目后的百分比表示成功率。3 个月过后则需派新人前往各地展开旅途修行，不同的地域影响能力的成长倾向以及战法、秘策、兵种的习得，具体如下：“西北”特化育成为骑兵系武将，可习得骑兵系战法，统率和武力容易提升；“中原”平衡育成，可习得攻击强化或机动系战法，统率和智力容易提升；“河北”有机会习得泛用性较高的战法，武力和政治容易成长；“巴蜀”有机会习得强力的特殊战法或固有战法，武力和智力容易提升；“荆楚”特化育成为文官或军师，可习得计略系和防御系战法，政治和智力容易成长；“吴越”特化育成为弓兵系武将，可习得弓兵强化等战法，统率和政治容易成长。旅行中的随机事件会导致角色的各项能力大幅成长，待 2 ~ 3 个月后新人归来时，就能确定他的最终兵种和所持战法，并正式成为玩家麾下的武将。



秘策

作为系统核心的秘策系统做出了大幅度的调整，并不像原版那样需先通过 3 名武将进行开发、或外交等手段取得秘策后才能发动。改良后的秘策系统令智囊团的存在感大幅提升，新增的几种秘策也非常实用。

首先，秘策归属到个人身上，不同人物所掌握的秘策各不相同，而只有君主和带“军师”特技的武将的秘策才能为我方所用。不带“军师”特技的武将所掌握的秘策以小圆点“·”表示，如果玩家通过完成陈情、奖励名品等方式令其拥有了“军师”特技，今后他所掌握的秘策也就可以选择发动了。其次，发动秘策所要消耗的秘策点数（秘策 P）是本势力共通的，每月自动回复 50，玩家也可以通过建设、增筑计略府的方式加快回复速度。再者，根据秘策持有者智力的高低，发动时所需要消耗的秘策点数也有所差异，智力越高、消耗越少（系统会自动列出掌握同种秘策的军师中智力最高的）。

发动 / 中止： 消耗秘策点，选择发动某位军师习得的战略型秘策，不同秘策的效果持续时间不尽相同，效果也大相径庭，具体参看后面的列表。每个势力同时只能发动 1 个秘策，发动秘策后会出现“中止”指令，用于强制取消当前发动中的秘策效果，非紧急状况下不建议使用。

献策： 在战略型秘策发动效果时才会出现的指令，我方势力的 3 名武将会积极献策，玩家可以从中进行选择来强化秘策的效果或延长发动的时间，当武将持有对应特技时还有可能出现极为实用的特殊献策效果，具体参看后面的列表。需要注意的是每次发动秘策都只能进行一次献策，献策需要消耗少量秘策点且有一定的失败几率，在面对同种提案时应选择智力高者为优先。

防策： 防策并非平时可选的指令，惟有当敌方势力对我方发动有妨害效果的秘策、且我方军师中拥有相应的防策时才能进行。此时玩家可以选择消耗一定的秘策点展开防策，一旦成功就能完全阻止对方的秘策效果。防策的成功率与双方的智力差有关，防御方军师的智力越高、消耗越少、成功率也越高，反之亦然。



相关秘策・战略

秘策可分为战略、战斗和防策三大类，合理运用在战略和战斗时都能够得到极大的帮助。下面列出的是战略部分的秘策效果，“基础消耗”指的是发动所需的基本秘策点，军师的智力越高，实际消耗的秘策点也就会越少。

秘策名称	基础消耗	秘策效果	献策效果（所需特技）	防策
求贤の策	650	2个月内我方登用在野武将的范围扩大到大陆全境，登用成功率上升	①秘策效果时间延长，②探寻并直接登用尚未发现的武将（需特技“人脉”）	无
求财の策	450	3个月内我方势力自动增加金钱和兵粮、君主所在都市增加兵力，增加量与名声成正比	①秘策效果时间延长，②秘策效果大幅上升，③我方势力所有武将的忠诚度上升（需特技“名士”）	无
占粮の策	400	3个月内我方势力不需要支付武将俸禄，该金额自动用于购入兵粮	①秘策效果时间延长，②消耗金钱购入一定的兵粮（需特技“商才”）	无
折冲の策	350	3个月内所有势力对我方势力的心证暂时变为100	①秘策效果时间延长，②效果时间内提高我方势力派遣外交使者的政治（需特技“弁舌”）	无
缩地の策	500	3个月内我方执行输送、移动的武将都在1个月内到达	①秘策效果时间延长，②无需消耗兵粮进行运输（需特技“神速”）	无
用众の策	800	3个月内我方武将所能指挥的兵力翻倍（上限30000）	①秘策效果时间延长，②秘策效果大幅上升，③回复我方势力的伤兵（需特技“兵心”）	无
名工の策	400	2个月内建设和增筑的周期缩短、费用降低	①秘策效果时间延长，②秘策效果大幅上升，③回复我方势力所有都市的防御度（需特技“修补”）	无
离间の策	750	2个月内降低敌方势力的收入、武将忠诚度	①秘策效果时间延长，②秘策效果大幅上升	有
收夺の策	400	2个月内掠夺敌方势力都市的金钱、兵粮、兵力收入	①秘策效果时间延长，②秘策效果大幅上升，③邻接敌方都市的防御下降（需特技“一骑”）	有
封印の策	450	2个月内敌方势力的秘策无效并禁止发动秘策	①秘策效果时间延长，②效果时间内提高我方势力武将的智力和政治（需特技“军师”）	有
绝道の策	650	1个月内减少敌方势力都市的援军和远征兵力	①秘策效果时间延长，②减少邻接敌方都市的兵力（需特技“监视”）	有
毒泉の策	400	2个月内阻止敌方势力的伤兵回复并减少伤兵数	①秘策效果时间延长，②邻接敌方都市的士兵变成伤兵（需特技“军师”）	有
乌合の策	600	2个月内降低敌方势力武将的统率和募兵量	①秘策效果时间延长，②敌方势力战后伤兵按一定比例逃亡（需特技“练兵”）	有
忘技の策	550	3个月内弱化敌方势力的技法	①秘策效果时间延长，②效果时间内敌方势力的兵装生产量低下（需特技“豪杰”）	有
封都の策	450	3个月内封印敌方势力的都市技术	①秘策效果时间延长，②效果时间内降低敌方势力的设施等级（需特技“攻城”）	有

军事

想要展开战斗需先在战略部分进行军事部署，待按下△键结束本回合的指令后才会出兵、展开相应的军事行动。

出阵：向邻接的敌方都市或空白都市派遣部队，但不能攻打与我方处在同盟或停战状态下的势力。出阵时最多可选择6名武将、1名参军，武将的兵力、兵种以及预备兵情况也可以自由调整。满足条件的情况下可以向相邻都市邀请最多4名武将作为援军。“参军”是《PK版》的新系统，影响到战斗中我方可用的秘策，具体请参看战斗部分的介绍。

讨伐：《PK版》新增指令，讨伐当前在我方都市抢掠的异民族部队，具体请参看“异民族”部分的介绍。

输送：向我方势力的其他都市输送士兵和各种兵装，可输送的士兵数由委派武将所能的指挥兵力上限决定，消耗兵粮与运输兵力成正比。运输出发地和目的地之间必须有道路相通（可以穿过同盟或停战势力的都市进行运输），送达时间与相隔距离成正比，此外还可设定该武将在完成运输后是进入目标城还是返回原处。游戏中的金钱和兵粮是本势力全部都市共享的，只有在新设军团时才需要进行分配，而兵力则是各个都市相互独立的。

人才

移动：将本都市的武将移动到其他都市，到达时间与路程长短成正比。

呼寄：将其他都市的武将调到本都市来，到达时间与路程长短成正比。

外交

派遣使者与其他势力展开交涉，使者的政治越高越好，有“弁舌”特技的话能连续进行两次交涉。我方势力的名声越高、技法“交涉术”的等级越高、对方势力的对我方的心证越高，交涉的成功几率也越大。“心证”是指对方势力对我方势力的外交感情，影响交涉时的成功率，部分交涉选项也需要达到指定的心证值以上才能选择。当玩家提出对其有利的交涉条件时心证会上升，反之则会下降。下面逐一介绍外交时的各个选项，以红色字体写着“见込无”的表示绝对没有交涉成功的可能。

贡物：给对方势力奉送贡品，不提出任何要求。贡品可从金钱、兵粮、兵力、名品、俘虏或技法中进行选择，用于快速提高心证。

劝告：劝对方势力降服，无心证要求。当我方势力名声远高于对方，且邻接都市的兵力差距较大时，劝告才有可能成功（也有一些誓死不降的硬骨头）。劝降成功后对方势力的都市和武将尽皆被我方势力收编。

同盟（同盟延长）：提出为期2年的同盟要求，必要心证70。两势力处于同盟状态时不能相互攻击，进攻共同相邻的都市时可以要求援军（但要提供报酬），受到其他势力攻击时可以无条件请求援军。此外在进行输送、移动、呼寄时可以穿过同盟势力的都市。同盟期限不足6个月时可以提出延长同盟的要求，成功后期限延长1年。

停战（停战延长）：提出为期6个月的停战要求，必要心证40。两势力处于停战状态时不能相互攻击，在进行输送、移动、呼寄时可以穿过停战势力的都市，但不能请求援军。停战期限不足3个月时可以提出延长停战的要求，成功后期限延长3个月。

援军要请：要求对方派出援军攻打目标城池，只有对方势力与我方是同盟关系时才可选择，必要心证90。我方受到攻击时无需要请，同盟势力会自动派遣援军。

资源交换：要求对方提供某种资源，不同资源的必要心证有所差异，具体为——金钱（10）、兵粮（10）、兵力（90）、名品（30）、俘虏（60）、技法（80）。对方会提出相应的交换条件，玩家也可以通过“条件选择”尝试讨价还价。

异民族

《PK版》新增要素，异民族是广袤大陆上不可忽视的势力。他们有不同的活动范围，但并不会占领都市，而是在各地奔走，趁季节交替之际袭击都市。受到袭击的都市治安度会下降，放任不管的话兵力和兵粮就会减少，都市的设施也有可能遭到攻击。都市的治安为1000时，受到异民族的袭击时不会有任何损害；治安小于500设施的等级就会降低，1级的设施直接被拆除。

在“军事”指令中选择“讨伐”可以出兵攻打异民族，成功将其击退能够的得到一定的物资奖励。而通过“外交”指令同样可以与异民族展开交涉，不过都需要花费一定数量的金钱，具体有以下4种项目：“都市袭击”，请异民族袭击指定的敌方都市；“军事撤退”，让正在袭击我方都市的异民族撤退，花钱消灾；“兵力雇佣”，花钱雇佣一定数量的兵力；“兵粮购入”，花钱购入一定数量的兵粮。



除了上述特性外，异民族还有自己的特殊兵种和战法，容易出没的季节也各有差异。以下是异民族的基本资料，除了较为特殊的“山贼”外，他们都不会到自己势力范围以外活动。山贼没有固定的势力范围，也不能与其进行外交。

异民族	活跃季节	特殊兵种	特殊战法	势力范围
南蛮	冬	藤甲、战象	蛮声恫喝、粉碎打击	江陵、长沙、武陵、零陵、桂阳、永安、江州、成都、云南
乌丸	冬	乌丸	神速猛射、战役高扬	襄平、北平、蓟、南皮、邺、平原、北海、濮阳、陈留
匈奴	春	匈奴	匈奴乱射、群狼猛进	晋阳、洛阳、许昌、宛、汝南、新野、江夏
山越	春	山越	凶猛、全军凶猛	小沛、下邳、寿春、吴、建业、庐江、会稽、柴桑
氐羌	夏	铁车	铁壁突击、勇猛果敢	西凉、天水、长安、汉中、上庸、襄阳、梓潼

赏罚

用于对属下或俘虏的处置，关系到武将的忠诚度和我方势力的名声，下面逐一介绍各项指令。如果属下武将与我方势力的君主间存在祖孙、父子、兄弟、夫妻或是义兄弟等特殊关系，则这些武将都不会背叛（忠诚度无法编辑），也不需要支付每个月的俸禄。

加增：永久增加指定武将的俸禄50金。如果俸禄超过武将的理想状态，其会呈现感谢心态，每个月忠诚度徐徐上升；反之，如果俸禄没有达到武将自身的预期，其会呈现不满心态，每个月忠诚度徐徐下降。俸禄的封顶是5000，如果时间拖延得太久，我方大量高俸禄的武将往往会令财政状况不堪重负，故统一天下的步伐不能太慢。

褒美：将名品授予属下，或是将属下持有的名品没收。奖赏名品除了可以迅速提升忠诚度外，对于寿命将尽的武将，授予有“寿命延长”效果的名品也可以延长其寿命。没收名品不一定就会降低忠诚度，玩家可以酌情处理。

官爵：对我方势力所属武将任命官爵，武将的能力、带兵数和忠诚度都会随着官爵发生变化。可授予属下的官爵强制比君主的官爵低1阶，即当君主的官爵为2阶的“州刺史”时，可以自由对属下任命1阶的官爵。君主担任官爵的条件请参看后面的列表，刘备、马腾等少量角色在汉帝在位的情况下不会自立为帝。

处罚：对属下武将或其他势力的俘虏进行处置。对俘虏的指令包括“解放”和“处断”；对属下武将的指令包括“追放”和“处断”。放走俘虏可以提升名声，将手下处斩则会降低名声，处斩俘虏对名声无影响，俘虏所持的名品在将其处斩后方能得到。

名声

名声指的是各势力受到的正面评价，主要影响君主所能任职的官爵以及外交交涉时的成功率。

提升名声的方法包括：①在巡查局配属武将，以1级的巡查局为例，无论配属武将的武力高低，名声都暂时+10，武力＞70时每个月永久+1、武力＞90时每个月永久+2；②将有“名士”特技的武将配属到市场或农园，每个月+1；③完成百姓的陈情，根据项目的不同+2或4；④释放俘虏令其返回所属势力，每释放1人+1；⑤得到名品“玉玺”+500；⑥己方势力有政治超过90的武将，会在都市随机触发“祭祀”事件+50；⑦向盟军派遣援军并获胜+50；⑧率先研究出其他势力没有掌握的技法（非固有技法）、占据汉帝所在的城池并拥立皇帝、“汉室复兴”的技法效果也都会对名声有不同程度的提升。

以下操作会降低名声：①将武将从巡查局撤出，以1级的巡查局为例，撤掉配属武将时－10；②处决我方势力的武将，每处斩1人－20；③同盟势力受到攻击时拒绝派遣援军－100；④答应向盟军派遣援军过后却食言－100；⑤向盟军派遣援军但是战败－50。



官爵

官爵	条件
州刺史	占领任意州都
州牧	就任州刺史的状态下势力的兵力达到10万以上
秘书监等4阶官位	就任3阶官位的状态下名声达到1000以上
中书令等5阶官位	就任4阶官位的状态下名声达到1500以上
少府等6阶官位	就任5阶官位的状态下名声达到2000以上
大鸿胪等7阶官位	就任6阶官位的状态下名声达到2500以上
卫尉等8阶官位	就任7阶官位的状态下名声达到3000以上
司空等9阶官位	就任8阶官位的状态下名声达到3500以上
公	就任9阶官位的状态下名声达到4000以上
王	就任公爵的状态下名声达到4500以上
皇帝	就任王爵的状态下名声达到5000以上

军团

将我方势力下的都市编制成军团、交给AI控制，在一定程度上可以减少后期的操作。包括君主在内，一个势力的军团数量不能超过4个。非前线都市可以放心交给AI军团，令其积攒资源、并向前线输送兵力。不过若玩家势力的物资并不是采取各都市平均供给的方式，即商业都市全建市场、农业都市全建农园，编制军团后很可能出现收支赤字或兵粮不足的情况，需要注意调整。

新设：选择我方势力的都市新编成军团，都督由电脑自动选出。新设军团时可以指定是否攻略其他势力都市、展开讨伐，是否对我方其他都市进行运输，确定内政方针以及分配物资。君主所在的都市不能委任给AI军团。

编制：解散我方势力的AI军团，都市和武将都重新交由玩家掌控。

方针：变更我方势力的AI军团战略部署，可调整攻略、输送、内政方针，并分配物资。

战斗篇

操作

战斗部分有3种操作设置，默认设置为“标准2”。当玩家逐步熟悉游戏的操作后，建议尝试“达人”操作，该设置虽然乍看上去较为繁琐，但可以更细致地对部队进行编组等操作，且设定目标时还可以指定具体线路，适合追求掌控战场全局的玩家。手速不快的玩家活用Select键的暂停功能也能够游刃有余。

标准2

按键	操作
方向键↑	选择全部我方部队
方向键↓	在阵之间切换
方向键←→	切换选择我方部队
右摇杆	视角靠近／拉远
左摇杆	地图光标移动
左摇杆＋○	圈选框内的我方部队
□	使用战法
△	设定目标
○	选择我方部队／设定目标
×	解除选择／光标高速移动
L	切换显示我方主力／援军

按键	操作
R	切换显示敌方主力／援军
L+R	发动秘策
L+方向键←→	调整战斗进行速度
L+Start	部队的简易情报显示／隐藏
Select	暂停
Start	系统菜单

注：“标准2”的大部分操作皆与“标准1”相同，区别在于“标准1”的方向键←→仅切换部队但并不选择，○键用于选择我方部队，设定目标光标高速移动的功能在△键上。

达人

按键	操作
方向键↑	选择全部我方部队／解除
方向键↓＋△	设定目标阵
方向键↓＋×	在阵之间切换
方向键↓＋○	按顺序选择阵
方向键←→	选择我方部队／我方一组
右摇杆	视角靠近／拉远
左摇杆	地图光标移动
左摇杆＋○	圈选框内的我方部队
□	设定中继点
△	设定目标
○	单独选择我方部队
×	在我方部队间切换
L+方向键←→	移动我方部队光标

按键	操作
L+□	使用战法
L+×	在我方部队间切换
L+○	追加选择我方部队／解除
L+R	发动秘策
L+Select	调整战斗进行速度
L+Start	部队的简易情报显示／隐藏
R+方向键←→	选择敌方部队
R+△	设定敌方部队为目标
R+×	在敌方部队间切换
Select	暂停
Start	系统菜单

战场

战前军议 & 胜败条件

战前军议时玩家可以查看敌我双方的部队编制、武将能力，按□选择本战所要使用的秘策。防守方在军议时还能把己方部队自由安排在各强化阵、兵法阵中，尽早在敌方的行进路线上展开阻击。攻防双方都可以有主军和援军，最多10支部队。战斗的胜败判定具体如下。胜利条件：①攻陷敌方本阵；②敌方援军以外的武将全部撤退、被俘或战死；③防御方坚守到倒计时结束。败北条件：①我方本阵的预备兵为0；②我方援军以外的武将全部撤退、被俘或战死；③攻击方直至倒计时结束都没能攻陷敌城。



相关秘策·战斗

在出阵时任命好参军，战斗中才能发动秘策，所能使用的秘策也只能是参军已习得的，具体效果如下。参军的智力越高，战斗中我方武将得到的统率加成越多。当参军持有“鬼谋”特技时，在战斗初期就能获得一定的指挥点数。

秘策名称	基础消耗	秘策效果
远望の策	200	一定时间内我方视野扩大到战场全境
鼓舞の策	280	一定时间内我方所有部队的战斗力上升
禁出の策	200	一定时间内敌方部队不能从本阵出击
禁归の策	200	一定时间内敌方所有部队无法进入本阵
伏兵の策	300	一定时间内我方所有部队变成伏兵
援兵の策	220	将我方本阵中的预备兵分配给已出阵的主军部队
归阵の策	220	我方所有部队瞬间返回本阵
无策の策	280	一定时间内敌方不能发动秘策和战法
连环の策	280	一定时间内敌方所有部队的机动力下降
空城の策	280	一定时间内大幅强化我方本阵和城门，阵不会被夺走
伪报の策	250	出阵中的敌方主军部队的一部分兵力返回本阵
穴攻の策	250	一定时间内我方所有部队的破坏力上升
采配の策	300	增加我方的指挥点数，减少敌方的指挥点数
治愈の策	280	我方所有部队以及本阵的一部分伤兵回复（溃走部队也会恢复）
捕缚の策	280	一定时间内我方所有部队的机动力上升，必定能捕缚溃走的敌将

基本界面

①战斗倒计时，点击可改变战斗的进行速度

②敌方部队一览，有援军时最右侧的箭头图标亮起，点击可以切换显示主力和援军

③敌方总兵力以及本阵中的剩余兵力

④敌方的指挥点数

⑤部队的简易情报，各项目的具体意义后文详述

⑥我方可用秘策，除了L+R键外，双击该图标亦可发动

⑦我方部队一览，有援军时最右侧的箭头图标亮起，点击可以切换显示主力和援军

⑧我方总兵力以及本阵中的剩余兵力

⑨我方的指挥点数

⑩战场缩略地图



注：无论在环境设定中选择哪种操作方式，触摸操作都是共通的。除了上面介绍的以外，点击我方部队或武将头像同样能选择该部队，再点击地图上的任意点位就可以设置其行动目的，另外双击武将头像也可以发动战法。

部队简易情报右上角的图标以及武将头像左上角的图标都表示其当前所处的状态，具体有以下几种。

图标	状态解释
	正在移动
	正在攻击部队
	正在攻击城门
	正在攻击阵
	处在伏兵状态
	处在本阵待机
	处在兵法阵待机
	受到我方战法／秘策的强化效果
	受到兵法阵的效果

图标	状态解释
	受到强化阵的效果
	受到总大将技能效果（在线对战专有）
	正在被攻击
	部队被击溃
	受到敌方战法／秘策的弱化效果
	处在动摇状态
	处在被挑衅状态
	处在中毒状态

视野和地形

本作的战斗采用即时展开的形式，除了部队有“视野”的概念外，防守方的“阵”也有一定的视野。发动秘策“远望の策”可以在一定时间内观察到战场全境，把握敌方的动向。伏兵状态的部队纵使在敌方视野中也不会被看到，可以安全地进行侦查，伏兵的首次攻击命中敌人时，必定令对方陷入战斗力和机动力大幅下降、无法发动特殊攻击的动摇状态，故也非常适合用来偷袭。

战场由各种地形构成，不同的地形会对部队的机动力和战斗力造成一定影响，具体如下：“平地”对全部兵种无影响；“森林”令枪兵以外的兵种机动力下降，弓兵的攻击力及特殊攻击的威力减半；“浅濑”令全部兵种的机动力下降，有“水练”特技的武将所率部队不受影响；“栈道”令全部兵种的机动力和战斗力低下，且无法发动特殊攻击；守备方可以自由穿行“城门”或“关隘”，攻击方必须将防御值降为0才能通过；“城壁”可供守备方的枪兵和弓兵自由登上、展开攻击，骑兵和一部分异民族兵种无法登上。



除了敌方的城池外，战场上还有散乱的“阵”，不同阵所能提供的效果也有所差异。

中立阵：没有颜色的中立阵初期对双方都没有影响，也没有耐久度，任意一方占据后能令指挥点的上升速度加快。

强化阵：初期为防守方所有，拥有一定的视野范围和自动射击能力，令支配方的指挥点上升速度加快。强化阵上都带有有枪、骑、弓图标，能强化一定范围内同兵种部队的特殊攻击。不过在耐久值降为0后会失去视野范围、自动射击的能力和强化效果。

兵法阵：初期为防守方所有，拥有一定的视野范围和自动射击能力，耐久值比强化阵更高，能强化守备方部队的能力（攻防、机动力、视野、伤兵回复等）。被打成“溃走”状态后武将能突破重围逃走，城门的强度也会因兵法阵的存在大幅上升。

本阵：攻、防双方各有一个，战前设定的预备兵囤积在本阵中。双方部队可以返回本阵补充兵力继续作战，被击溃的主军部队也会自动返回这里，但溃走状态下武将再出击需要一定的等待时间。当本阵的兵力消耗至0时宣告败北。

武将

武将的4项基本能力中“政治”对战斗无影响，其他3项的效果如下：“统率”决定部队的综合战斗力（攻击力、防御力和破坏力）以及所能指挥的兵力，统率达90以上在战斗开始时部队的机动力暂时上升，达100以上在陷入危机时部队防御力上升；“武力”影响特殊攻击的威力，武力达90以上时特殊攻击有一定几率发动二连击，达100以上时特殊攻击必定为二连击；“智力”影响战法的持续时间、效果以及部队的视野，智力达90以上在战斗开始时部队的视野暂时上升，达100以上时一定几率免于陷入动摇状态。

进入战斗界面后才会显示部队的各项具体能力，其效果如下：“攻击力”影响给敌方部队造成的伤害；“防御力”影响己方部队受到的伤害；“破坏力”影响部队对敌方本阵、城门、关隘、兵法阵和强化阵造成的伤害；“机动力”是隐藏数值，影响部队的行动速度，在不同地形上会发生一定的变化。

当有兄弟、父子等特定关系的武将同时出现在战场上、且都属于我方势力时，开战后或两名武将攻击同一部队时就有可能发生“连携”，令两人的能力数值暂时发生变化。当同样的情况出现在敌方势力时，则会触发“强敌”效果，敌将的能力数值也会暂时发生变化。



兵种

《PK版》新增了不少兵种，但骑兵、枪兵、弓兵3大兵种系统不变，3个基本兵种间存在“骑兵→弓兵→枪兵→骑兵”的三角克制关系。当兵种克制对方、展开攻击时就有一定几率发动特殊攻击。特殊攻击的伤害值很高，故在作战时一定要优先考虑克制对手的兵种。此外，武将的“豪杰”特技可以让其面对与自己相同的兵种时也能发动特殊攻击，“全军兵击”等战法也对特殊攻击有影响。

骑兵系统：最基本的兵种为轻骑，拥有出色的机动力，特殊攻击为“突击”。轻骑装备“重装”可成为重骑，强化攻击力、防御力、破坏力，但机动力下降；装备“虎铠”可成为虎豹骑，强化攻击力、防御力、破坏力和机动力；装备“战车”可成为战车部队，强化攻击力、防御力，且能进行范围攻击（目标以外的部队伤害减半），不过攻击频率变慢；“战象”则是异民族的特有兵种，能发动范围攻击、拥有极高的破坏力，甚至能对建筑物发动特殊攻击，但机动力低下；“铁车”也是异民族的特有兵种，同样能进行范围攻击，特殊攻击变为“乱突”，能令敌方部队陷入动摇状态。

枪兵系统：最基本的兵种为轻枪，拥有出色的破坏力，特殊攻击为“奋迅”。轻枪装备“重铠”可成为重枪，强化攻击力、防御力、破坏力，但机动力下降；装备“大盾”可成为大盾部队，大幅强化防御力；“山越”则是异民族的特有兵种，防御力高且能对除城门、关隘外的目标进行高破坏力的远程攻击，特殊攻击变为“投枪”；“藤甲”也是异民族的特有兵种，防御力极高，但受到火系战法的克制，当受到敌方的特殊攻击时，藤甲兵会进入愤怒状态，防御力大幅上升、能对所有兵种发动二连特殊攻击。

弓兵系统：最基本的兵种为轻弓，能对除城门、关隘外的目标进行远程攻击，特殊攻击为“猛射”。轻弓装备“重装”可成为重弓，强化攻击力、防御力、破坏力，但机动力下降；装备“连弩”可成为连弩部队，射程缩短但攻击频率加快，特殊攻击变为“三连射”；“乌丸”则是异民族的特有兵种，拥有出色的机动力，特殊攻击变为高威力的“暴击”；“匈奴”也是异民族的特有兵种，拥有出色的机动力，特殊攻击变为“毒射”，能令敌方部队陷入中毒状态，兵力徐徐减少。

兵器系统：在制造所制造了冲车或投石车后，就可以将武将设置成为相应的兵器部队。“冲车”拥有极高的防御力和破坏力，但机动力低下且只能近战，在强攻城门和本阵时可以发挥巨大的作用；“投石”的破坏力比冲车稍低、防御力极低，不过是惟一可以对城门和关隘展开远程攻击的兵种。注意，无论冲车还是投石部队，一旦被击溃再度出击时会恢复成武将原有的兵种。

相关特技·战斗

武将所持有的特技在战斗中同样能发挥功效，“军师”和“鬼谋”特技的效果相较原版也有所变化。

特技名称	特技效果
豪杰	对与自己相同的兵种也能发动特殊攻击
一骑	单挑时获得必杀和弹返机会的几率上升
神速	部队的机动力上升
水练	在浅濑地形移动时，机动力不会下降
远射	远距离攻击的射程上升
攻城	对敌方本阵和城门的伤害值上升
兵器	攻城兵器的攻击力、防御力、破坏力上升
冷静	在战斗中部队动摇时，受到的影响减小
军师	设为参军时可以在战斗中发动秘策
鬼谋	部队能够变成伏兵，设为参军时战斗初期就有3点指挥点

战法

每名史实武将都有一种固定战法，通过武将拔擢系统培养出的架空武将则有机会在已习得的战法中任选其一。消耗累积的指挥点数就能在战斗中发动战法，主军和援军的指挥点分开计算（援军的积累速度是主军的一半）。《PK版》的战法激增到81种，包括异民族也有特殊战法，以下是全部战法的效果介绍。

战法	消耗	种类	效果
攻击强化	2	强化	自身部队的攻击力上升30，持续时间40
全攻击强化	6	范围强化	范围内我方部队的攻击力上升45，持续时间30
枪攻击强化	5	范围强化	范围内我方枪兵的攻击力上升50，持续时间35
弓攻击强化	5	范围强化	范围内我方弓兵的攻击力上升40，持续时间35
马攻击强化	5	范围强化	范围内我方骑兵的攻击力上升50，持续时间35
攻击弱化	5	妨害	范围内敌方部队的攻击力下降50，持续时间30
防御强化	2	强化	自身部队的防御力上升30，持续时间40
全防御强化	5	范围强化	范围内我方部队的防御力上升45，持续时间30
枪防御强化	4	范围强化	范围内我方枪兵的防御力上升50，持续时间40
弓防御强化	4	范围强化	范围内我方弓兵的防御力上升50，持续时间40
马防御强化	4	范围强化	范围内我方骑兵的防御力上升50，持续时间40
防御弱化	5	妨害	范围内敌方部队的防御力下降40，持续时间30
攻城强化	2	强化	自身部队的破坏力上升10，持续时间40
全攻城强化	5	范围强化	范围内我方部队的破坏力上升15，持续时间45
破坏力弱化	4	妨害	范围内敌方部队的破坏力下降10，持续时间30
速攻	2	强化	自身部队的机动力变为1.5倍，持续时间40
全军速攻	4	范围强化	范围内我方部队的机动力变为1.5倍，持续时间40
机动力弱化	4	妨害	范围内敌方部队的机动力变为0.5倍，持续时间30
射程强化	2	强化	自身部队的攻击力上升10、射程变为1.5倍，持续时间60
全军远射	3	范围强化	范围内我方弓兵、投石攻击的攻击力上升10，射程变为1.5倍，持续时间40
射程弱化	2	妨害	范围内敌方弓兵、投石攻击的攻击力下降10，射程变为0.3倍，持续时间30
武力上升	2	范围强化	范围内我方部队的武力上升15，持续时间30
武力低下	2	妨害	范围内敌方部队的武力下降20，持续时间30
知力上升	2	范围强化	范围内我方部队的智力上升15，持续时间30
知力低下	2	妨害	范围内敌方部队的智力下降20，持续时间30
索敌	2	强化	自身部队的视野变为2倍，机动力变为1.2倍，持续时间50
全军索敌	3	范围强化	范围内我方部队的视野变为2倍，机动力变为1.2倍，持续时间30
挑发	4	妨害	范围内敌方部队向发动挑衅的部队移动，持续时间15
伏兵	4	强化	自身部队变成伏兵，持续时间15
火计	6	妨害	范围内敌方部队受到伤害，基本威力90，伤害与智力差成正比
大打击	6	妨害	范围内敌方部队受到伤害，基本威力90，伤害与武力差成正比
镇静	3	范围强化	范围内我方部队从动摇和被挑衅状态恢复
枪军兵击	4	范围强化	范围内我方枪兵能向所有兵种发动特殊攻击，持续时间50
弓军兵击	4	范围强化	范围内我方弓兵能向所有兵种发动特殊攻击，持续时间50
骑军兵击	4	范围强化	范围内我方骑兵能向所有兵种发动特殊攻击，持续时间50
猛攻	4	强化	自身部队的攻击力上升60，破坏力上升20，持续时间40
伏兵神速	5	强化	自身部队变成伏兵，攻击力上升30，机动力变为1.5倍，持续时间30
刚勇	5	强化	自身部队的攻击力上升100，武力上升20，且从动摇和被挑衅状态恢复

战法	消耗	种类	效果
铁壁	5	强化	自身部队的防御力上升 125，武力上升 10，且从动摇和被挑衅状态恢复
远射兵击	5	强化	自身部队的攻击上升 70，射程变为 1.2 倍，视野变为 2 倍，能向所有兵种发动特殊攻击，持续时间 45
老当益壮	4	强化	自身部队的战斗力上升 35，持续时间 100
枪军坚守	6	范围强化	范围内我方枪兵的防御力上升 60，武力上升 10，智力上升 10，持续时间 35
弓军强射	6	范围强化	范围内我方弓兵的攻击力上升 40，防御力上升 20，射程变为 1.2 倍，视野变为 2 倍，持续时间 35
骑军神速	6	范围强化	范围内我方骑兵的攻击力上升 60，机动力变为 1.5 倍，持续时间 35
全军兵击	5	范围强化	范围内我方部队能向所有兵种发动特殊攻击，持续时间 50
虚诱掩杀	7	妨害	范围内敌方部队的攻击力下降 70，并向发动挑衅的部队移动，持续时间 15
枪兵击封印	3	妨害	范围内敌方枪兵不能发动特殊兵击，持续时间 40
弓兵击封印	3	妨害	范围内敌方弓兵不能发动特殊兵击，持续时间 40
骑兵击封印	3	妨害	范围内敌方骑兵不能发动特殊兵击，持续时间 40
文武低下	3	妨害	范围内敌方部队的统率下降 10，武力下降 15，智力下降 15，持续时间 30
埋伏の毒	7	妨害	范围内敌方部队受到伤害且战斗力下降 20，基本威力 70，伤害与智力差成正比，持续时间 30
攻防一体	4	强化	自身部队的攻击力上升 40，防御力上升 40，武力上升 15，智力上升 15，持续时间 30
突破	4	强化	自身部队的攻击力上升 50，破坏力上升 15，机动力变为 1.5 倍，持续时间 35
全军猛攻	7	范围强化	范围内我方部队的攻击力上升 55，破坏力上升 10，持续时间 35
强袭	5	强化	自身部队的攻击力上升 80，机动力变为 1.5 倍，能向所有兵种发动特殊攻击，持续时间 40
神火计	7	妨害	范围内敌方部队受到伤害且攻击力下降 20，防御力下降 20，基本威力 120，伤害与智力差成正比，持续时间 30
连环の计	6	妨害	范围内敌方部队的机动力变为 0.4 倍，智力下降 30，持续时间 20
魏武の强	7	范围强化	范围内我方部队的攻击力上升 30，防御力上升 30，武力上升 5，智力上升 5，持续时间 30
义勇兵	7	范围强化	范围内我方部队的攻击力上升 20，防御力上升 20 且伤兵回复，持续时间 35
千里行	6	强化	自身部队的攻击力上升 90，破坏力上升 15，武力上升 15，能向所有兵种发动特殊攻击，持续时间 40
万人敌	6	强化	自身部队的攻击力上升 100，防御力上升 50，武力上升 15，能向所有兵种发动特殊攻击，持续时间 60
八阵の法	7	范围强化	范围内我方部队变成伏兵，战斗力上升 25，持续时间 30
速战固守	7	范围强化	范围内我方部队的防御力上升 45，机动力变为 1.3 倍，武力上升 10，智力上升 10，持续时间 30
单骑驱	5	强化	自身部队的攻击力上升 50，防御力上升 30，机动力变为 1.5 倍，持续时间 50
全军防护	7	范围强化	范围内我方部队的防御力上升 70，视野变为 2 倍，且从动摇和被挑衅状态恢复，持续时间 35
美女连环	5	妨害	范围内敌方部队的机动力变为 0.5 倍，武力下降 30，持续时间 20
人中の吕布	7	妨害	范围内敌方部队受到伤害并陷入动摇状态，基本威力 120，伤害与武力差成正比，持续时间 35
战法封印	3	妨害	范围内敌方部队无法发动战法，持续时间 20
兵击封印	5	妨害	范围内敌方部队无法发动特殊攻击，持续时间 50
云体风身	6	强化	自身部队的战斗力上升 50，武力上升 15，机动力变为 1.5 倍，持续时间 30
龙の知惠	5	范围强化	范围内我方部队的伤兵回复，且从动摇和被挑衅状态恢复
蛮声恫喝	6	妨害	范围内敌方部队的战斗力下降 30，机动力变为 0.8 倍，持续时间 35
粉碎打击	6	妨害	范围内敌方部队受到伤害，防御力下降 20，伤害与武力差成正比，持续时间 35
神速猛射	5	强化	自身部队的攻击力上升 50，机动力变为 1.3 倍，能向所有兵种发动特殊攻击，持续时间 45
战意高扬	5	范围强化	范围内我方部队的武力上升 5，攻击力上升 30，持续时间 35
匈奴乱射	6	妨害	范围内敌方部队受到伤害，机动力变为 0.8 倍，基本威力 90，持续时间 35
群狼猛进	7	范围强化	范围内我方部队的武力上升 15，攻击力上升 30，机动力变为 1.3 倍，持续时间 35
凶猛	3	强化	自身部队的武力上升 10，破坏力上升 10，机动力变为 1.3 倍，持续时间 35
全军凶猛	5	范围强化	范围内我方部队的武力上升 10，破坏力上升 10，机动力变为 1.3 倍，持续时间 35
铁壁突击	6	强化	自身部队的防御力上升 100，武力上升 10，持续时间 45
勇猛果敢	3	强化	自身部队的武力上升 10，破坏力上升 20，持续时间 35

单挑



①回合数
②"天地人"组合完成情况
③双方士气槽
④武将武力
⑤反击与必杀的使用机会
⑥当前回合持有卡片

单挑在战斗中随机触发，武将的隐藏数值"勇猛"对几率有一定影响。首先基本规则如下：双方武将交手5个回合，每回合使用天、地、人3种卡面的卡片，包含"天→地→人→天"的三角克制关系。卡片上的数值表示威力。每回合可用的卡片数量以及卡片威力都是由双方的武力差决定的，武力高者占优势。按○键可以选择多张卡片，按△键一并打出，但每回合只能使用同一种卡面的卡片。双方卡面不同时，由克制的一方发动攻击；卡面相同时，由卡片数值总和较大的一方发动攻击。注意，受到攻击的一方次回合才能补充卡片，攻击方无法补充。

《PK版》的单挑系统在画面上方增加"天地人"三个字的组合，武将每使用一种卡片，上方相应的汉字就会亮起，当凑齐天地人三个字的次回合，卡片补满且所有卡片的威力数值翻倍，这也是反攻的最佳时机。

单挑时还会随机出现使用必杀和弹返的机会，拥有"一骑"特技的武将获得必杀和弹返的几率有所上升。必杀的效果是令全部卡片的数值翻倍，在确定自己能克制敌方时使用，能够一口气获得压倒性的士气优势。"弹返"本身没有威力，发动后当我方卡面与敌方一致或被克制时，才能够给对方造成伤害，威力与对方的卡片数值有关；弹返失败的话自身则会受到伤害，这点与原版不同。

士气槽会在双方的攻防间此消彼长，5个回合的较量结束时，士气槽压倒对方的一方获胜。士气较弱的一方部队的兵力减少，并会陷入动摇的不利状态；士气被打至0的部队兵士数直接降为0，进入溃走甚至坏灭状态。

军师制霸

"军师制霸"是PC平台的《PK版》都没有的全新模式，集育成、收集和挑战于一体。玩家需要作成一名原创角色，以军师的身份投身于三国史上的经典战役中。15场战役就是15个关卡，战斗中会发生各种预设的事件，极具挑战性。

关卡中部分武将是强制出击的，空位则可供玩家在已成为同伴的武将中选择取舍，秘策也可以在原创角色已习得的范围内更改（不同战役所能使用的秘策有所差异）。每一关都有三个特殊条件，诸如"我方部队不被击溃"、"限定时间内获胜"等，达成后才能获得相应的强力武将同伴。

战后无论胜败都能得到育成点数（育成P），用于强化玩家的原创角色，包括提升各项基础能力，习得特技、秘策等。如果获胜还可以得到抽选武将的机会，青龙、白虎、朱雀、玄武四选一，随机获得10名武将同伴。

以战后抽选、达成特定条件的方式获得同伴后会发现，部分强力武将仍被一个锁给束缚着无法选择，此为“羁绊锁”，需要玩家原创角色的各项能力满足条件才能解开，具体请参看“羁绊情报”列表。“完成关卡→获得强力的同伴→挑战更难的关卡→强化原创角色”就是本模式的宗旨。而军师制霸模式中的这名原创角色也可以在剧本争霸模式中使用。



羁绊情报

后文给出羁绊锁的解锁条件，以及全部战役的特殊奖励条件。战役的攻略方法限于篇幅无法逐一奉上，留给玩家们自行研究。

名称	条件	解锁武将
桃园の誓い	统率90、武力80、智力80	刘备、关羽、张飞
乱世の奸雄	统率90、政治80、智力80	曹操、许褚、典韦
小霸王	统率90、武力70、政治80	孙策、周瑜、太史慈
天下无双	统率90、武力90	吕布、貂蝉
蜀五虎将	统率85、武力80、特技“豪杰”	赵云、马超、黄忠
魏四天王	统率85、武力75、特技“一骑”	夏侯惇、夏侯渊、曹仁、曹洪
紫髯公	统率85、政治80、特技“练兵”	孙权、周泰、甘宁、徐盛、丁奉
武の信奉者	统率85、武力85	张辽、陈宫、高顺
伏龙凤雏	统率80、智力85、特技“鬼谋”	诸葛亮、庞统
晋の系谱	统率80、政治80	司马懿、司马师、司马昭
魏五将军	统率80、武力80、特技“攻城”	徐晃、张郃、于禁、乐进
孙吴大都督	统率80、智力80、特技“水练”	陆逊、吕蒙、鲁肃
南蛮の炎	统率80、武力85	孟获、祝融、兀突骨
异民族の强者	统率80、特技“收集”、特技“弁舌”	蹋顿、彻里吉、越吉、雅丹、丘力居
遗志を继ぐ者	统率75、智力75、特技“修补”	姜维、魏延、马岱
江东の虎	统率75、武力75、特技“远射”	孙坚、黄盖、韩当、程普
曹魏の头脑	统率75、智力80、特技“神速”	郭嘉、荀彧、荀攸、程昱
魏文の名将	统率75、政治75、特技“商才”	曹丕、邓艾、郭淮、郝昭
巨恶	统率75、武力75、特技“名士”	董卓、李儒、华雄
袁家の旗	统率75、政治75、特技“兵器”	袁绍、文丑、颜良、田丰、沮授
汉の古将	统率70、特技“人脉”、特技“兵心”	朱儁、皇甫嵩、卢植
反骨の军师	统率70、智力75、特技“冷静”	贾诩、法正、徐庶
晋吴の友情	统率70、政治70	陆抗、羊祜
北の烈风	统率70、武力70、特技“监视”	马腾、庞德、韩遂、公孙瓒
黄天当立	统率70、特技“耕作”	张角、张宝、张梁

战役奖励

战役	难度	特殊条件	武将
博望坡の战い	☆☆☆☆☆	占领所有阵地	徐庶
		兵力生存率60%以上	法正
		残余时间600以上	马超
兖州の战い	★☆☆☆☆	用吕布击溃5支部队以上	荀彧
		我方所有部队没被击溃	曹洪
		我方主军不使用战法	夏侯惇
虎牢关の战い	★★☆☆☆	只编制轻枪兵种	李儒
		倒数100以内突破虎牢关	华雄
		击溃敌方所有部队	董卓
合肥の战い	★★☆☆☆	本阵没有受到过攻击	曹仁
		残余时间500以上	荀攸
		成功捕缚张辽	张辽
樊城の战い	★★☆☆☆	我方所有部队没有被击溃	吕蒙
		用关羽击溃5支部队以上	甘宁
		兵力生存率75%以上	孙坚
官渡の战い	★★★☆☆	兵法阵和强化阵没有被破坏	郭嘉
		编制部队数在5以内	张郃
		我方所有部队没有被击溃	关羽
南中の战い	★★★☆☆	占领所有的阵	兀突骨
		只编制轻弓兵种	祝融
		刘禅部队的兵力生存率50%以上	孟获
雒城の战い	★★★☆☆	击溃敌方所有部队	庞统
		兵力生存率40%以上	魏延
		城门没有受到过攻击	黄忠
潼关の战い	★★★★☆	倒数200以内突破潼关	贾诩
		只编制轻骑部队	庞德
		将曹操打至体力为0的坏灭状态	夏侯渊
夷陵の战い	★★★★☆	将潘璋、朱然打至体力为0的坏灭状态	徐盛
		残余时间400以上	孙权
		兵力生存率50%以上	陆逊
徐州の战い	★★★★☆	倒数300以内占领兵法阵	陈宫
		只编制武力在80以下的武将	高顺
		用单挑战胜吕布	吕布
江东の战い	★★★★★	残余时间300以上	周泰
		城门不被突破	太史慈
		只编制统率在75以下的武将	孙策
街亭の战い	★★★★★	兵力生存率40%以上	邓艾
		残余时间200以上	徐晃
		兵法阵和强化阵没有被破坏	曹操
汉中の战い	★★★★★	残余时间200以上	赵云
		将刘备、关羽、张飞打至体力为0的坏灭状态	张飞
		编制部队数在4以内	刘备
古の战い	★★★★★	残余时间300以上	司马懿
		与项籍单挑获胜	周瑜
		我方所有部队没有被击溃	诸葛亮

奖杯全攻略

奖杯总数	42	铜杯	28	银杯	10	金杯	3	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	25～30小时
在线奖杯	0
最少通关次数	19（争霸模式）+1（军师模式）
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

《PK版》的奖杯分为“剧本争霸”模式和“军师制霸”模式两部分，联机的对战模式没有任何奖杯。白金的难点在于军师模式，不过单纯以通关为目的的话找到方法还是不算难的。争霸模式的部分奖杯设置与前作一致，由于有编辑功能的存在，借助其强大的辅助效果，玩家可以快速通关并轻松达成累积型的奖杯条件，耗时方面相比原版也会大大缩短，这也令本作与《信长之野望 天道 威力加强版》并驾齐驱，成为SLG中的“白金神作”。

无论玩家是否玩过前作，都推荐先玩剧本争霸模式，在此熟悉新系统、战斗操作等，特殊事件、特定指令等非积累型奖杯在初期就可以尝试解锁。攻关时优先选择《PK版》新增的剧本，记得把“战国七雄”留到最后。在快速通关的过程中，建议在不同剧本选择不同的势力（范围大的优先），敌方势力只剩最后一座都市时最好用劝降或手动操作的战斗（事先将对方的城防和兵力降低）将其消灭，异民族来犯时也主动讨伐，争取俘虏敌将，这样都便于开启武将名鉴。最后进行“战国七雄”的剧本，在收集中国历史名人的同时查缺补漏，并达成累积型奖杯所要求的各项数据。获得剧本争霸模式的39个奖杯后再开始攻略军师制霸模式。

进入“选项（オプション）”→“实绩”可以查看奖杯相关条件的积累情况，包括游戏记录（プレイレコード）、武将名鉴和秘策实绩。编辑功能对解锁奖杯没有影响，但要注意，一旦在系统菜单中选择“デモプレイ”，把本势力交给AI控制，此后就无法获得任何奖杯，甚至连武将名鉴都无法开启。想利用此法切换控制势力，以达到快速开启武将名鉴或解锁奖杯的目的是行不通的。

完全制霸	白金
取得条件：获得其他所有奖杯	

汉朝骚乱	银杯
取得条件：在剧本“汉朝骚乱”达成制霸	

赤壁の战い（银杯）

取得条件：在剧本“赤壁の战い”达成制覇

五路侵攻战（银杯）

取得条件：在剧本“五路侵攻战”达成制覇

第一次北伐（银杯）

取得条件：在剧本“第一次北伐”达成制覇

霸王袁绍（银杯）

取得条件：在剧本“霸王袁绍”达成制覇

皇帝袁术（银杯）

取得条件：在剧本“皇帝袁术”达成制覇

历史の创造主（银杯）

取得条件：全部剧本达成制覇

奖杯说明：除了《PK 版》新增的 6 个剧本外（不包括早期购入特典剧本），还有原版的 13 个剧本，即共需要通关 19 次。在剧本中选择领土范围较大的势力，用编辑器把敌方军团的兵粮降为 0、或是把都市的兵力降为 0，然后再出兵，无需进入战斗画面就能直接获胜。结合外交的降服指令，可以快速扫平天下，通关一次仅需 20 ~ 30 分钟。

中华を统べる者（银杯）

取得条件：完成武将名鉴

奖杯说明：《PK 版》的武将数量增加到 650 人，除了初期的 12 名角色外（献帝、左慈等 NPC，潘临等异民族君主），其余的都需要招致麾下才能够开启武将名鉴，隐藏剧本“信长转生”中乱入的日本战国武将不在名鉴中。由于编辑功能并不能像《天道》那样改变角色的归属地，只能通过修改忠诚度和亲爱、嫌恶人物的方式提高登用成功率，故此奖杯也是本作中较为麻烦的一个。注意要在环境设定中把“女性”一项设为“武将登场”，否则无法收得女性角色，此外建议把“寿命”和“讨死”都设为“なし”。

需要收集的武将名鉴可分为三类——第一类“三国武将”在快速通过剧本的过程中可以顺便累积，不用刻意追求，因为史实剧本中武将的出生时间是固定的，15 岁时成年才会加入，想得到一些后期的武将要白白耗费大量的时间，建议到“英雄集结”、“战国七雄”时再收集，这类假想剧本中武将是直接被探索出来的，并不需要触发“成年”事件；第二类“中国历史名人”在达成特定条件时可以作为奖励武将获得，其实在“战国七雄”的剧本里也全部可以收到，故推荐将该剧本留到最后进行，方便查缺补漏，过程中多利用“求贤の策”的秘策和献策效果；第三类“异民族武将”是《PK 版》新增的，需在异民族来袭的讨伐战中将其俘虏、并成功劝降，建议当异民族出现在我方都市时，立刻查看其部队构成，如果有尚未获得名鉴的武将，就在该都市用编辑器做出一个会用“捕缚の策”的参军，然后率大军讨伐，在交战的关键阶段发动秘策，确保 100% 俘虏敌将，由于异民族武将没有忠诚度，想要提升登用成功率可编辑其亲爱、嫌恶的人物。

能臣の素质（铜杯）

取得条件：初次达成百姓的陈情

结束の证言者（银杯）

取得条件：观赏历史事件“五大将军”

奖杯说明：想解锁历史事件型奖杯必须在环境设定中将“历史イベント”设为“有(あり)”。触发五大将军的事件需满足以下条件——①本势力拥有 10 座以上城池（且至少有 1 座大都市）；②本势力的武将在 10 名以上（不包括君主）；③本势力的名声达到 4000 以上。选择剧本“三顾の礼”以曹操作为君主开局，利用编辑器令名声迅速突破 4000，受到皇帝封公后的下一次季节更替时就会触发事件。事件中需选择“表彰する”，再任选 5 名武将作为五大将军即可解锁奖杯。

弓将の证言者（铜杯）

取得条件：观赏历史事件“定军山の战い”

奖杯说明：触发事件的前提条件如下——①刘备势力有诸葛亮、张飞、黄忠、法正；②刘备占据成都、梓潼、江州、永安；③曹操势力有夏侯渊、张郃；④曹操占据汉中。选择剧本“益州平定”以刘备作为君主开局，利用编辑器助曹操势力攻陷汉中，就能触发定军山之战（无需等到 219 年）。在事件中选择“出阵する”，夏侯渊被黄忠斩落下马后获得奖杯。

虚荣の证言者（铜杯）

取得条件：观赏历史事件“匡亭の战い”

取得条件：触发事件的前提条件为——①袁术占领宛城、总城数 3 座以下；②孙策在袁术势力下；③曹操占领陈留、濮阳；④寿春为空城。选择剧本“反董卓连合”以曹操为君主开局，迅速占领濮阳后静待历史事件逐一发生，等到 190 年 5 月孙坚势力消失、孙策归入袁术麾下，190 年 6 月袁术就会出兵，事件结束后顺利解锁奖杯。

将军候补生（铜杯）

取得条件：完成战斗演习

奖杯说明：在游戏中按下 Start 键进入“战斗演习”，从“入门”、“应用”、“极意”中任选一个完成即可解锁。

武人の誉れ（铜杯）

取得条件：玩家首次通过自己的操作获得单挑胜利

奖杯说明：只需 5 回合结束时士气高于对方即可，无需彻底击倒，本奖杯可在进行“战斗演习”→“入门”时顺便解锁，该演习必定触发单挑。

将才の片鳞（铜杯）

取得条件：初次获得战斗的胜利

奖杯说明：“战斗演习”中无法解锁，必须在实战中获胜。

小霸王（铜杯）

取得条件：初次通过战争消灭敌方势力

王者の风格（铜杯）

取得条件：初次成功劝告他势力降服

不世出の论客（铜杯）

取得条件：初次通过外交获得技法

万夫不当の豪杰（铜杯）

取得条件：击破敌方部队累积 100 次

天下无双の大将军（银杯）

取得条件：击破敌方部队累积 200 次

奖杯说明：《PK 版》中击破数相关的奖杯都需要在同一次通关的过程中积累，这点与原版不同。击破指的是将敌方部队打成“溃走”状态，自制一个拥有“人中の吕布”或“神火计”等大范围伤害型战法的强力新武将，在出战前把敌方都市的兵力调到 6XXX（即 6 千以上且不为整数）。开战后压制敌阵、积累指挥点，冲入敌群发动战法可以一次性击破 6 支以上部队，攻破城门后耐心等待敌方武将再出击，不要主动攻击本阵——这样一场战斗下来都能达到 10 次左右的击破数，可与“常胜将军”奖杯同时刷。

历战の将军（铜杯）

取得条件：击破敌方部队累积 50 次

常胜将军（铜杯）

取得条件：战斗获胜累积 20 次

奖杯说明：同样与原版有所差异，需要在同一次通关的过程中积累，建议与“天下无双の大将军”一起刷。进攻、防守或讨伐战胜利皆可，但修改敌方兵力、兵粮所造成的无需进入战斗画面的胜利是不算的

讬されし英雄（铜杯）

取得条件：我方势力的总兵力达到 100 万

奖杯说明：利用编辑功能直接把我方都市的兵力改满，由于上限是 999999，故玩家至少需占有两座都市才能突破百万兵力。

王佐の才（铜杯）

取得条件：初次拔擢武将

奖杯说明：在环境设置中把“武将拔擢”系统开启，待架空武将登场后还需经过 5 ~ 6 个月的训练和修行，正式加入时才会解锁奖杯。

策士入门（铜杯）

取得条件：初次发动秘策

奖杯说明：注意需在战略时发动，战斗中发动的秘策是无法解锁此奖杯的。

军师入门（铜杯）

取得条件：初次成功献策

取得条件：在战略中发动秘策后，秘策指令下就会增加“献策”一项，从属下的建言中任选其一，成功即可解锁奖杯。

兵家の才觉（铜杯）

取得条件：发动秘策累积 30 次

取得条件：秘策的种类不限，但需要在同一次通关的过程中积累才能解锁。

军略を极めし者（铜杯）

取得条件：发动过全部种类秘策

奖杯说明：相比原版的 20 种，《PK 版》的秘策增加到 30 种，需要在同一次通关的过程中全部发动过才能解锁。

学者入（铜杯）

取得条件：初次研究技法成功

工匠の极（铜杯）

取得条件：初次把任意技法研究到 Lv5

施政者の素质（铜杯）

取得条件：初次增筑任意设施

重装部队の将（铜杯）

取得条件：初次生产“重装”

大盾队の将（铜杯）

取得条件：初次生产“大盾”

战车队の将（铜杯）

取得条件：初次生产“战车”

虎豹骑の将（铜杯）

取得条件：初次生产“虎铠”

连弩队の将（铜杯）

取得条件：初次生产“连弩”

都市开发の达人（铜杯）

取得条件：开发过所有的都市技术

奖杯说明：都市技术共有 27 种，需要在同一次通关的过程中全部开发过，利用编辑功能可以直接改变都市所能开发的技术。

国境の勇将（铜杯）

取得条件：初次讨伐异民族获胜

近攻外交の使者（铜杯）

取得条件：初次向异民族提出委托

军师见习い（铜杯）

取得条件：初次通过“军师制覇”模式的关卡

最强の军师（铜杯）

取得条件：完成“军师制覇”模式的全部关卡

奖杯说明：军师制覇模式共有 15 关，不能使用编辑功能。遭遇难点战役感觉战斗实在吃力时，不妨回简单的关卡刷一下育成点和武将，待解锁强力武将后难度就会大大降低了。

THE LEGEND OF HEROES 閃の軌跡

センノキセキ



作为系列全3D化的首部作品，游戏在保持原有特色的前提下在各方面都做出了较大的变化。作为卖点之一的剧情依旧出色，不过剧情的发展比想象的更慢，好在最后的高潮部分让人满意，之后的发展值得期待，系列玩家以及喜欢看故事的朋友可不要错过本作了。

文 阿鲁 美编 Juxi

RPG	英雄传说 闪之轨迹			必需记忆卡
	英雄传说 闪の轨迹			2762MB
	Falcom	2013年9月26日	日版	1人
	零售版：7140日元/下载版：6200日元	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上	

系统详解

按键操作

按键	非战斗	战斗
左摇杆	移动	选择目标/移动
右摇杆	转换视角	
○	对话/调查/攻击	确定
×	切换走/跑，长按为加速对话	取消
△	菜单	S必杀技
□	迷宫中为查看当前任务目标，城镇中为开启城镇地图	查看敌人详细情报
L	切换队首角色/大地图界面缩小地图	设定战术连接
R	长按移动时为冲刺/大地图界面放大地图	换人
SELECT	打开笔记本	–
START	查看大地图	跳过战斗画面
双击前触屏	视角复位	–

菜单解说

名称	作用	
EQUIP	更换角色的武器、装备、饰品和换装物品	
ORBMENT	使用魔法、更换结晶回路和主结晶回路	
	ARTS	使用魔法
	QUARTZ	更换结晶回路和主结晶回路
ITEMS	查看、使用道具	
STATUS	查看角色状态	
LINK	查看角色之间的羁绊等级和战术能力	
TACTICS	设置角色的排列顺序以及战斗时的站位，按△键可设定角色之间的战术连接	
NOTE	笔记本	
SYSTEM	系统	
	SAVE	存档
	LOAD	读档
	DELETE	删除存档
	CROSS-SAVE	记录联动
	OPTION	游戏设置
	TITLE	返回标题画面

笔记本

作为系列传统的笔记本系统在本作中有了一定变化，笔记本里记录的内容更加丰富，不少有用的信息需要在这里查看，制作料理也要在这里进行。



条目	作用
メイン	查看玩家的综合成绩和游戏的进度，每一章节每个阶段的故事都会以非常详尽的文字记录下来
完成任务	查看任务的要点以及完成情况
战斗	查看战历和每个迷宫里的魔兽情报
人物	查看人物介绍，名字旁有☆符号的表示收集了该角色的完整资料，对应“狮子心良友章”的收集
料理	记录了已学会的菜谱，选择菜谱后可制作料理
钓り	记录了钓鱼相关的详细内容
书物	记录了已获得和收集的书物资料
A・ボイス	记录在野外或迷宫行走时角色的临时对话语音，最多保留最新的50条
ヘルプ	查看游戏帮助

角色各项数值和能力

名称	含义
HP	生命值，减到0时进入“战斗不能”状态
EP	魔法值，使用导力魔法时消耗
CP	怒气值，使用必杀技时消耗
EXP	角色的总经验值
NEXT	升级所需经验值
STR	物理攻击力
DEF	物理防御力

名称	含义
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法防御力
SPD	行动速度
DEX	器用度，关系到角色的命中率
AGL	敏捷度，关系到角色的回避率
MOV	移动力
RNG	攻击范围

状态栏

图标	名称	效果
	毒	行动后受到小幅伤害
	封技	不能使用攻击、必杀技以及S必杀技
	封魔	不能使用魔法
	暗黑	命中率和回避率-50%
	睡眠	行动不能，受到攻击必定为会心一击
	炎伤	行动后受到大幅伤害
	冻结	行动不能，受到中幅度伤害
	石化	行动不能，受到攻击时30%的几率即死
	气绝	行动不能，受到攻击必定为会心一击
	混乱	不分敌我进行攻击
	即死	攻击附带即死效果
	恶梦	和睡眠一样的效果，解除后附加随机异常状态
	延迟	行动顺序推迟
	消灭	被攻击的人从战场消失一段时间，EP变为0
	失衡	更容易崩防
	连接崩坏	无法使用战术连接
	能力下降	对应能力下降
	能力上升	对应能力上升
	心眼	命中率和回避率-50%，崩防率+10%
	HP回复	每回合HP回复
	CP回复	每回合CP回复
	物理防御	彻底防御一次物理攻击
	魔法反射	反射一次魔法攻击

结晶回路&主结晶回路

在本作中，结晶回路和主结晶回路系统都发生了改变，结晶回路不再对应某种属性的蓄积值，而对应的魔法均为结晶回路自带，这样一来玩家可以更自由地搭配结晶回路，每名角色的实用性大大增强。另外结晶回路还有稀有度之分，总体来说稀有度越高的结晶回路能力越强，同名结晶回路里，稀有度越高还会附加额外的能力，低稀有度结晶回路可以花费金钱和道具提升稀有度。

主结晶回路是《碧轨》新增的系统，而在本作中主结晶回路不但可以提升角色的能力和在战斗中附加特殊效果，更是可通过升级不断开启高级魔法，实用度再度提升，而对角色能力的增幅和附加效果也会随着主结晶回路的升级而不断增强，不过升级速度依旧很慢就是了。

全主结晶回路获得方法

名称	获得方法
アイアン	マキアス初期持有
タウロス	第4章帝都地下水道3宝箱
イージス	ミリアム初期持有
メガリス	第6章开始在技术栋购买
カノン	エリオット初期持有
セプター	第1章开始在技术栋购买
アリエス	第3章旧校舎・地下3层区域2宝箱
ヲロチ	升级为红竿钓师后用钓鱼点数换取
フォース	リイン初期持有
ブレイブ	ラウラ初期持有
クリミナル	第4章开始在技术栋购买
バーミリオン	升级为红竿钓师的报酬
ファルコ	ガイウス初期持有
ミストラル	ユーシス初期持有
ウイング	第2章开始在技术栋购买
トール	获得狮子心英雄章后的奖励，与シュバリエ二选一
レイヴン	フィー初期持有
サイファー	クロウ初期持有
カッツェ	第5章ローエングリン城・右翼宝箱
ムラクモ	终章开始在技术栋购买
エンゼル	アリサ初期持有
メビウス	第3章开始在技术栋购买
シュバリエ	获得狮子心英雄章后的奖励，与トール二选一
エンブレム	学院等级甲壹级报酬
ミラージュ	エマ初期持有
パンドラ	第5章开始在技术栋购买
ジャグラー	第6章旧校舎・地下6层区域1宝箱
マギウス	做出全料理后在终章旧校舍异变前和本校舍2F・调理室和マルガリータ对话

Vita计划
Vita动态
Vita动作
Vita攻略
Vita三说

城镇地图

在城镇中，按□键可以打开城镇地图，玩家可以直接进入部分地点，省去了跑路的时间。需要前往的地点如果和角色本身所在位置处于同一地图的话是不需要读盘的，例如在学院的操场和中庭之间移动就非常快。

羁绊等级

本作新增的系统。游戏中，所有角色之间都有羁绊等级这个概念，随着羁绊等级的提升，角色间进行战术连接时可发动的战术能力越多。羁绊等级可以通过战斗和完成羁绊事件累积羁绊值来提升，其中完成羁绊事件可一次性获得大量羁绊值。

羁绊事件

在每章的自由行动日里，玩家拥有数额不等的羁绊行动值，消耗行动值可以和同伴触发羁绊事件，不同时间段可触发事件的成员有所不同，触发事件后可增加与该角色的羁绊值和好感度。打开城镇地图，可以触发羁绊事件的角色头像旁有绿色感叹号。

人物情报

本作中，完成羁绊事件、完成分支任务以及在特定时间和地点与某人对话都可以开启人物情报，获得该角色的情报后可以在笔记本里看到与其相关的详细介绍，将该角色的情报全部收集后其名字旁边会出现☆符号，游戏中就有一个奖杯需要收集全人物的完整情报，下面按时间顺序列出全人物所有情报的获得方法。

全人物情报获得表

日期	时间带	人物名	项目	条件
第1章				
4/18	昼	エリオット	音乐系の进路	完成エリオット的羁绊事件
	夕	ニコラス	料理人のセンス	完成秘密任务“切れた调味料の调达”
4/25	–	リィン	隐し事	剧情自动追加
		ロッテ	お料理の勉强	获得料理手帐后和ロッテ对话
第2章				
5/22	–	エマ	勉强の先生	剧情自动追加
		パトリック	ハイアームズ家	剧情自动追加
	放学后	カスパル	海沿いの街	在ギムナジウム和カスパル对话
5/23	昼	ジョルジュ	ルーレ工科大学	在技术栋和ジョルジュ对话
		ガイウス	故乡	完成ガイウス的羁绊事件
		クロウ	ブレード	完成クロウ的羁绊事件
		クレイン	家族想い	完成任务“代理教师の要请”
	夕	アンゼリカ	ツーリング	在学生会馆2F和アンゼリカ对话
		サラ教官	谜の交友	在质屋《ミュヒト》和サラ对话
		リンデ	双子の姊妹	完成秘密任务“生花の受け取り”
		ヴィヴィ	双子の姊妹	完成秘密任务“生花の受け取り”
		ラウラ	遥かな目标	剧情自动追加
5/29	夜	ユーシス	妾腹の息子	剧情自动追加
5/30	昼	フィー	猎兵团	剧情自动追加
第3章				
6/15	放学后	クララ	天才肌	本校舍2F 在美术室和クララ对话
		テレジア	好对照コンビ	在图书馆和テレジア对话
6/19	–	アリサ	RF社の令嬢	剧情自动追加
6/20	昼	ラウラ	みっしぃ	完成ラウラ的羁绊事件
		ユーシス	马の世话	完成ユーシス的羁绊事件
		シャロン	姊妹のように	完成アリサ的羁绊事件
		トワ	优秀な生徒会长	完成トワ的羁绊事件
		マルガリータ	グランローゼ	完成任务“まだ见ぬ差出人”
	夕	ヒューゴ	クライスト商会	在吃茶・宿泊《キルシェ》和ヒューゴ对话
		レックス	偏った才能	在学生会馆2F・写真部和フィデリオ及レックス对话2次
		ムンク	ハガキ职人	完成秘密任务“大切なステッカー”
6/23	–	マキアス	トップの成绩	剧情自动追加
6/28	–	ガイウス	ガイウスの决意	剧情自动追加
第4章				
7/17	放学后	ケネス	兄と钓皇俱乐部	在学生会馆2F・钓皇俱乐部和ケネス对话2次
		シャロン	スーパーメイド	在本校舍1F・柜台前和シャロン对话3次
		エマ	セリーヌ	剧情自动追加
7/18	昼	アリサ	祖父への赠り物	完成アリサ的羁绊事件
		エーデル	园芸部の活动	在中庭和エーデル对话2次
		ドロテ	乙女の嗜み	完成エマ的羁绊事件
		トワ	早朝の配达	在学生会馆2F・学生会室和トワ对话
		アラン	强くなるまでは	完成任务“幼驯染の本心”
		ブリジット	幼驯染との和解	完成任务“幼驯染の本心”后和ブリジット对话
		フィデリオ	部长の责任	完成任务“隐し撮り写真の摘发”
		ナイトハルト教官	スパルタ教官	完成任务“水练の稽古”
	夕	フリーデル	部内最强の腕前	在ギムナジウム和フリーデル对话
		ジョルジュ	甘い物好き	在技术栋和ジョルジュ对话
		ヴァンダイク学院长	书の嗜み	完成任务“东方风の笔”
7/19	–	リィン	兄妹想い	剧情自动追加
7/24	朝	パトリック	意外な一面	在第1学生寮前和パトリック对话
	昼	エリオット	クレイグ中将	剧情自动追加
	夜	フィー	西风の妖精	剧情自动追加
7/25	昼	マキアス	マキアスの过去	剧情自动追加
	夜	サラ教官	元・游击士	剧情自动追加
第5章				
8/21	放学后	エミリー	芽生えた友情	在グラウンド和エミリー对话(学生会室剧情开始前)
		メアリー教官	伯爵令嬢	在本校舍2F・调理部和メアリー对话
8/22	昼	ステファン	血の滲む努力	在学生会馆2F・国际象棋部和ステファン对话
		フェリス	良きライバル	完成アリサ的羁绊事件
		モニカ	努力の赐物	完成ラウラ的羁绊事件
		サリファ	奇妙な主从	在第1学生寮和サリファ对话
		ロギンス	やんちゃな过去	在ギムナジウム和ロギンス对话
		トワ	随行团への参加	完成任务“导力バイクの机能扩张”
		ベリル	学院七不思议	完成任务“学院七不思议の调查”
		トマス教官	图书馆の管理者	接受任务“学院七不思议の调查”后和ベリル对话选择“学园七不思议・その三について闻く”
	夕	ハイベル	吹奏乐部演奏会	在本校舍2F・音乐室和ハイベル对话
		ロジーヌ	着瘦せ?	完成秘密任务“眠り入った男の子”
8/28	朝	ユーシス	天敌はミリアム	剧情自动追加
		ベアトリクス教官	谜の威圧感	特别实习出发前在本校舍1F和ベアトリクス教官对话
	夕	ラウラ	父娘の绊	剧情自动追加
8/29	朝	リィン	狂气の“力”	剧情自动追加
	夜	ミリアム	オバケが苦手	剧情自动追加
第6章				
9/18	放学后	ヴィンセント	残念な贵公子	在本校舍1F和ヴィンセント对话
		コレット	食べ步き	在本校舍2F和コレット对话
9/19	昼	マキアス	チェス部の和解	完成マキアス的羁绊事件
		エマ	不思议な力	完成エマ的羁绊事件
		フィー	フィーの花	完成フィー的羁绊事件
		ガイウス	愿いの绘	完成ガイウス的羁绊事件
		サラ教官	战友	完成サラ的羁绊事件
		ポーラ	技术の上达	在グラウンド和ポーラ对话
		ミント	侄の手料理	完成任务“手料理のプレゼント”
		アンゼリカ	泰斗流	完成任务“个人的な依赖”
	夕	ミリアム	芽生えた乐しさ	完成ミリアム的羁绊事件
		パトリック	セレスタン	完成秘密任务“执事の隐し事”
		执事セレスタン	坊ちゃまのため	完成秘密任务“执事の隐し事”
	夜	クロウ	プロデューサー	剧情自动追加
9/25	昼	マカロフ教官	华々しい过去	完成任务“ARCUSの通信强度调查”后和ヨハン主任对话
	夜	アリサ	母への想い	剧情自动追加
9/26	昼	アンゼリカ	嗜みの师匠	剧情自动追加

终章				
日期	时间带	人物名	项目	条件
10/21	昼	ジョルジュ	导力バイクの绊	在技术栋和ジョルジュ对话
		ハインリッヒ教头	秘密の手帐	完成秘密任务“教头の落し物”
	夜	エリオット	音乐の鬼	剧情自动追加
10/23	–	シャロン	ブレードの达人	在本校舍2F玩游戏“ゲート・オブ・アヴァロン”
10/24	–	ベッキー	屋台胜负の行方	在本校舍前和ベッキー对话
10/30	宰相演说前	ランベルト	真の相棒	在グラウンド和ランベルト对话
	宰相演说中	ミリアム	ミリアムの任务	剧情自动追加
		クロウ	《C》	剧情自动追加
	宰相演说后	リンデ	妹は私が守る!	在本校舍2F和リンデ或ヴィヴィ对话
		ヴィヴィ	姉への信赖	在本校舍2F和リンデ或ヴィヴィ对话

任务

和系列作品一样，本作也是通过完成任务来推进剧情。主要任务带有“必须”字样，只有完成了当前时间段的所有主要任务才能使游戏继续进行下去。除此之外还有分支任务和秘密任务，分支任务会跟随主要任务一起出现，查看任务后到指定地点去找委托人正式接受任务后开始着手完成，由于委托人和任务完成地点都会在地图上以“！”标注，完成起来还是比较轻松的。秘密任务是不随主要任务出现的，必须在指定时间段和特定的人对话才能开启任务，并且委托人是不会在地图上进行标注的，具体情况可参考后文的攻略部分。所有任务都有时效性，当故事的进程达到一定程度时，一些时效性短的任务就不能再完成了。由于完成任务关系到学院等级的提升和部分奖励物品的获得，因此最好完成所有分支任务后再推进主线剧情。

学院等级

类似于《碧轨》中的搜查官等级，本作中完成任务或回答问题正确时可获得AP点数，每天的日程结束后都会对获得的AP点数进行统计，到达一定数量后学院等级就会提升并获得相应报酬。本作整个流程中共计可获得440点AP，最高等级“甲零级”所需的点数也仅需达到430点即可。



学院等级报酬表

AP	学院等级	报酬
–	乙七级	–
20	乙六级	情报
45	乙伍级	不屈の徽章
70	乙四级	耀脉
100	乙参级	规律の徽章
130	乙贰级	机功
160	乙壹级	英气の徽章
190	甲七级	风言铃
220	甲六级	斗魂ベルト
250	甲伍级	ストレガ-A1
280	甲四级	韦驮天珠
310	甲参级	グラールロケット
340	甲贰级	オーラジャケット
380	甲壹级	エンブレム
430	甲零级	炽煌の徽章

喂猫

从第3章开始，玩家可以在学院及周边的各个地方找到黑猫，如果身上有食材“新鲜ミルク”就可以给它喂食，在实习日的早上可以在公园的长凳上收到它的馈赠。需要与猫互动的时间段和地点在攻略中都有所提及。



料理

本作中的料理配方需要和特定的NPC对话或者调查书本才能够学会。打开笔记本翻到料理一栏便可以制作已学会的料理。料理结果分为绝品料理、通常料理、真妙料理和独自料理四种，制作料理时可以根据角色的头像来判断制作出对应料理的成功率。



料理表

配方	获得方法	所需素材	获得料理
お手轻オムレツ	初期	とれたて卵×1、粗挽き岩盐×1	ふわとろオムレツ/お手轻オムレツ/バリ固オムレツ/ぽかぽか玉子スープ
スイートクッキー	4月24日和风见亭的女将对话	とれたて卵×1、ハニーシロップ×1、魔兽の粉末×1	ロイヤルサブレ/スイートクッキー/ドクドクッキー/ホワイトラングドシャ
丸绞りジュース	4月24日和东ケルディック街道1农家的チゼル对话	スターベリー×1、ハニーシロップ×1、魔兽のゼラチン×1	ゴールドミックス/丸绞りジュース/黄色い液体/ワイルドミックス
トマトサンド	5月22日在ブックストア《ケインズ书房》购买并使用“俺の料理・サンド”	しゃっきり玉ねぎ×1、にがトマト×1、千万五谷×1、魔兽の赤身×1	エレガントサンド/トマトサンド/にがにがサンド/必胜カツサンド
味わいハーブティー	5月29日与バリアハート贵族街・邸宅2的ローラ对话	フレッシュハーブ×1、ハニーシロップ×1、百药精酒×1、魔兽のゼラチン×1	芳醇アロマティー/味わいハーブティー/茶色い液体/ノルドティー
クリーミーチャウダー	5月30日完成分支任务“怀かしのメニュー”的奖励	新鲜ミルク×1、熟成チーズ×1、ほっくりポテト×1、魔兽の白身×1、魔兽の壳×1	ジュエルポタージュ/クリーミーチャウダー/フリーズスープ/特制ハーブチャウダー
ベリータルト	6月20日和トリスタ民家的ハンナ对话	とれたて卵×1、スターベリー×1、ハニーシロップ×1、千万五谷×1、魔兽のゼラチン×1、魔兽の粉末×1	赘泽リッチタルト/ベリータルト/エレメンタルト/ふんわり生チョコタルト
ミルク粥	6月27日和ウォーゼル家的シーダ对话	新鲜ミルク×1、熟成チーズ×1、ほっくりポテト×1、千万五谷×1、魔兽の白身×1、魔兽の壳×1	强壮ノルド粥/ミルク粥/モイスチャー粥/真心チーズリゾット
クリスピーピザ	6月27日和ゼンダー门食堂的マルクス对话	熟成チーズ×1、フレッシュハーブ×1、しゃっきり玉ねぎ×1、千万五谷×1、魔兽の赤身×1、魔兽の粉末×1	スペシャルピザ/クリスピーピザ/ミラーピザ/照り焼きチキンピザ
焙煎コーヒー	7月18日在ブックストア《ケインズ书房》购买并使用“俺の料理・珈琲”	フレッシュハーブ×1、千万五谷×1、魔兽のゼラチン×1、魔兽の油脂×1	プライムコーヒー/焙煎コーヒー/黑い液体ダブルエスプレッソ
トマトグラタン	7月24日与ヴァンクール大通り的百货店《プラザ・ビフストロ》和リノイエ对话	熟成チーズ×1、ほっくりポテト×1、にがトマト×1、魔兽の壳×1、魔兽の油脂×1、魔兽の粉末×1	メルティグラタン/トマトグラタン/マグマグラタン/丸ごとかぼちゃグラタン
フィッシュフライ	7月26日与オスト地区的居酒屋《ギャムジー》和店主对话	とれたて卵×1、粗挽き岩盐×1、千万五谷×1、魔兽の白身×1、魔兽の油脂×1	エーデルフライ/フィッシュフライ/炎上フライ/ひとくちリトルフライ
カスタードプリン	8月22日与学生会馆1F・厨房的ラムゼイ对话	とれたて卵×2、新鲜ミルク×1、ハニーシロップ×1、魔兽のゼラチン×2	浓密ぷるプリン/カスタードプリン/茶碗蒸しプリン/カルテットプリン
凉风スープパスタ	8月28日与レグラム宿酒场《アプリコーゼ》的セリア对话2次	フレッシュハーブ×1、粗挽き岩盐×1、千万五谷×1、百药精酒×1、魔兽の白身×2、魔兽の壳×2	苍天面《瑞雨》/凉风スープパスタ/淡白ヌードル/特制ハーブパスタ
军式ハヤシライス	8月31日ガレリア要塞被袭击后调查要塞・兵舍区画东南方向小房间里书架上的书	しゃっきり玉ねぎ×1、ほっくりポテト×1、にがトマト×1、千万五谷×1、魔兽の赤身×2、魔兽の油脂×2	ノーブルデミグラス/军式ハヤシライス/チエンライス/お绘かきオムライス
スタミナステーキ	9月19日ブックストア《ケインズ书房》购买并使用“俺の料理・ステーキ”	フレッシュハーブ×1、粗挽き岩盐×1、魔兽の赤身×1、魔兽の壳×1、魔兽の油脂×1、魔兽の粉末×1	霜降りステーキ/スタミナステーキ/アダマステーキ/ジューシーカバブ

配方	获得方法	所需素材	获得料理
トマトカクテル	9月25日在ダイニングバー《F》和アルミナ对话	フレッシユハーブ×1、スターベリー×1、にがトマト×1、ハニーシロップ×1、百药精酒×2、魔兽の壳×1、魔兽のゼラチン×1	灵水《绯樱》/トマトカクテル/红い液体/レッドホットソーダ
ミックスジェラート	10月21日在本校舍2F西侧走廊和カスパル对话	とれたて卵×2、新鲜ミルク×2、フレッシユハーブ×2、スターベリー×2、ハニーシロップ×2、魔兽のゼラチン×2、魔兽の粉末×1	冰果《花园》/ミックスジェラート/ワンダージェラート/苍水ソルトジェラート
满腹寄せ锅	10月23日上午在图书馆1F调查东南方向桌子上的书	粗挽き岩盐×1、百药精酒×1、魔兽の赤身×1、魔兽の白身×1、魔兽の壳×1、魔兽のゼラチン×1、魔兽の油脂×1、魔兽の粉末×1	至妙锅《烂漫》/满腹寄せ锅/暗锅《度胸》/疾风锅
手ごねハンバーグ	10月23日傍晚在本校舍2F・调理部和ニコラス对话	とれたて卵×1、フレッシユハーブ×1、しゃつきり玉ねぎ×2、にがトマト×1、粗挽き岩盐×1、魔兽の赤身×2、魔兽の油脂×1、魔兽の粉末×2	カイザーハンバーグ/手ごねハンバーグ/デンジャラス肉玉/彩りハンバーグプレート

书籍收集

收集各种书籍也是系列的特色之一，本作中可供收集的数量不少，其中部分书籍购买后可以使用，作用为增加主角与对应角色之间的羁绊值。游戏中需要着重注意收集的是《赤い月の**ゼロ**》，收集完全部14卷后可以在终章换取用于改造最终武器的“**ゼムリアストーン**”。下面以时间为单位列出所有书籍的收集地点，方便大家在游戏时查询。

第1章

4/18	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第1号
	愈しの音乐
	レグラムの步き方
	心に染みる绘画集
调查图书馆的オススメ本コーナー	帝国铁道史
和书店里的ケインズ对话	赤い月のゼロ1卷
4/24	
地点	书籍
输入杂货・食品《トミィ》购买	カーネリア文库版①
	カーネリア文库版②
和大市的アニタ对话	赤い月のゼロ2卷
4/25	
地点	书籍
和西ケルディック街道2农家的ロビン对话	赤い月のゼロ3卷

第2章

5/22	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コーナー	帝国の传说・传承 上
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第2号
	古式弓术指南
	ぽかぽか昼寝日和
	俺の料理・サンド
5/29	
地点	书籍
高级ストア2楼的《フォートナム书房》购买	カーネリア文库版③
	カーネリア文库版④
在オーロックス砦的休憩所《三日月亭》里和フーミィ对话	赤い月のゼロ4卷
5/30	
地点	书籍
和北クロイツエン街道出口处右侧树下的アネット对话	赤い月のロゼ5卷

第3章

6/15	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コーナー	近代スポーツ
6/20	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第3号
	中级者のチェス
	よく分かる教え方
	帝国马术教本
6/27	
地点	书籍
集落・交易所购买	カーネリア文库版⑤
和监视塔入口的マニング对话	赤い月のロゼ6卷
6/30	
地点	书籍
和ゼンダー门前战车上的士兵对话	赤い月のロゼ7卷

第4章

7/17	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コーナー	帝国の传说・传承 中
7/18	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第4号
	水泳上达法
	ミリタリーマニア
	帝国美术史
	俺の料理・珈琲
7/24	
地点	书籍
在百货店的ブックストア《オルタナ》购买	カーネリア文库版⑥
	カーネリア文库版⑦
	カーネリア文库版⑧
和帝都マーテル公园西北的ロベルト对话	赤い月のロゼ8卷
7/26	
地点	书籍
在百货店的ブックストア《オルタナ》购买	帝国时报・第5号

地点	书籍
和ドライケルス广场的ティム对话（完成护卫公主的剧情后）	赤い月のロゼ9卷

第5章

8/21	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コーナー	新闻とラジオ
8/22	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第6号
	ラクロス真髓
	わくわく乐器百科
	宫廷剑术の极意
8/28	
地点	书籍
武具・杂货《ワトー商店》	カーネリア文库版⑨
在レグラム・民家1和ダフネ婆さん对话（夕）	赤い月のロゼ10卷
8/30	
地点	书籍
在アルゼイド子爵邸和女仆プラナ对话	赤い月のロゼ11卷
ガレリア要塞内部购买	帝国时报・第7号

第6章

9/18	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コーナー	帝国の传说・传承 下
9/19	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第8号
	美味しいコーヒーの淹れ方
	猫まみれ写真集
	使いたい调理器具
	俺の料理・ステーキ

9/25	
地点	书籍
日用杂货《ボロニア商会》	カーネリア文库版⑩
	カーネリア文库版⑪
与扶梯下层长凳的オウル老人对话（夜）	赤い月のロゼ12卷
9/26	
地点	书籍
和ルーレ工科大学前台的フラガ对话	赤い月のロゼ13卷
日用杂货《ボロニア商会》	帝国时报・第9号

终章

10/21	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コーナー	RFグループの历史
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第10号
	ブレードの哲学
10/23	
地点	书籍
在本校舍2F休息区和执事セレスタン对话（夕）	赤い月のロゼ14卷
10/30	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第11号



狮子心勋章

游戏中满足特定条件后可以从指定的教官那里拿到代表荣誉的狮子心勋章，并且这个还可以作为饰品进行装备，下面列出四个狮子心勋章的获得方法。

狮子心勇士章：笔记本里的战斗资料收集到一定程度后与**マカロフ**教官对话后获得。

狮子心善行章：完成任务达到一定数量后与**ベアトリクス**教官对话后获得。

狮子心良友章：笔记本里的人物资料里“☆”取得数量达到一定程度后与**メアリー**教官对话后获得。

狮子心英雄章：拿到以上三个勋章后，在终章与**ヴァンダイク**学院长对话后获得。



迷你游戏

钓鱼

系列传统的迷你游戏，不过在本作中钓鱼的玩法有所改变，首先是渔点不再无限供应鱼资源，将渔点的鱼钓完后必须撒鱼饵才能增加钓鱼次数，另外每过一个月渔点的鱼资源会刷新。其次，钓鱼的玩法发生了变化，当鱼上钩后需要连点对应的按键拉线，逐渐将鱼拉到岸边。指定的按键会不断变化，考验玩家的反应和手速。本作中共有20种鱼，其中最后一条鱼需要在终章和公园桥下的**ケネス**对话触发剧情后才能钓到，除了钓到的鱼会吐出“仙道珠”外，**ケネス**还会奖励一个主结晶回路“**バーミリオン**”。



章节	钓鱼点	钓鱼次数	钓竿种类	可钓到的鱼
1	トリスタ・桥下	5	リトルシューター	ソーディ、カサギン
1	トリスタ・学院内	5	リトルシューター	ソーディ、シュラブ、ザリーガ
1	旧校舍第1层・区域①	5	リトルシューター	ソーディ、シュラブ
1	东ケルディック街道1	3	リトルシューター	ソーディ、カサギン
1	西ケルディック街道2	3	リトルシューター	ソーディ、ザリーガ
2	バリアハート・驿前通り(准确位置在バリアハート的中央广场)	5	リトルシューター	ソーディ、アノールブナ
2	北クロイエン街道	5	リトルシューター	アノールブナ、ロック
3	旧校舍第3层・区域①	5	デラックスシューター	カルプ、アノールブナ
3	ノルド高原・北部(巨像前)	3	デラックスシューター	シュラブ、サンショ
3	ラクリマ湖畔	3	デラックスシューター	カサギン、レインボウ
3	トリスタ・桥下	5	デラックスシューター	ロック
3	トリスタ・学院内	5	デラックスシューター	アノールブナ
4	旧校舍第4层・区域①	5	デラックスシューター	カサギン、レインボウ、グラトンバス
4	帝都・ドライケルス广场	3	デラックスシューター	アノールブナ、トラード
4	帝都・マーテル公园	3	デラックスシューター	ザリーガ、アノールブナ、アローナ
4	帝都ヘイムダル港	3	デラックスシューター	カサギン、トラード、サモーナ
4	帝都・地下水道1	3	デラックスシューター	ロック、グラトンバス、イール
4	トリスタ・学院内	5	デラックスシューター	カルプ
5	旧校舍第5层・区域①	5	レイクロードスター	カサギン、トラード、イール
5	湖畔の町レグラム	3	レイクロードスター	シュラブ、クインシザー
5	エベル街道1(接受任务“幻の鱼を求めて”后)	3	レイクロードスター	カルプ、トラード、ゴルドサモーナ
6	旧校舍第6层・区域②	5	レイクロードスター	シュラブ、サンショ、サモーナ、オオザンショ
6	スピナ间道	3	レイクロードスター	ザリーガ、グラトンバス、イール、タイタン
6	ザクセン山道2	3	レイクロードスター	ザリーガ、レインボウ、イール、ブリザリーガ
6	トリスタ・桥下	5	レイクロードスター	ソーディ、アノールブナ、レインボウ、グラトンバス、トラード、イール、クインシザー
6	トリスタ・学院内	5	レイクロードスター	サンショ、ゴルドサモーナ
终	トリスタ・桥下	5	レイクロードスター	レインボウ、イール、タイタン
终	トリスタ・学院内	5	レイクロードスター	サンショ、アローナ、オオザンショ
※终	トリスタ・桥下(10/21，钓到19种鱼后和ケネス对话)	–	レイクロードスター	ギガンソーディ

卡牌游戏ブレード

游戏为1对1，初始每人手上握有10张牌，开始游戏后从牌堆摸牌，点数小的人优先出牌。牌的种类分为普通牌、闪电牌（BOLT）和镜面牌（MIRROR）。普通牌左上角有数字代表各自的分值，打出就可以累计积分。闪电牌的作用是销毁对手最后打出的那张牌，镜面牌的作用是跟对手交换已打出的所有牌，而普通牌中点数为1的牌作用是恢复被对手闪电牌所销毁的牌。当任意时候双方打出的牌积分相同时则清空场上打出的所有牌，并从牌堆摸牌开始重新计算分数，不过玩家手上持有的牌是不会补充的。闪电牌和镜面牌的分值均为1点，最后计算双方场上所有牌的分数，分值多的一方获胜。如果出牌时自己的点数小于对方，不管自己手上还有多少牌都直接判负。

游泳

第4章限定的小游戏，在光圈缩小到图标区域时按△和○键，成功时提升游泳速度，反之则降低速度，只有获得第一名才能获得额外AP的奖励，失败时可以继续挑战，直到获得第一为止。

学院祭限定游戏

跑马场

地点：グラウンド

说明：考验玩家的骑马操作，操场上设置有栅栏和旗子，碰到栅栏增加时间、碰到旗子则减少时间，在35秒以内跑够指定圈数后可获得奖励“マッハ杯记念盾”。

打咪西

地点：ギムナジウム

说明：类似于打地鼠，敲打邪恶**みっしぃ**可获得10点积分，游戏结束时达到180分以上时获得奖励“みっしぃのぬいぐるみ”。

史黛拉花园

地点：本校舍1F

说明：在花园里漫步，走到终点处按下开关完成。

东方茶屋《雅》

地点：本校舍1F

说明：选择“开运**おみくじ**”和“缘结び**おみくじ**”，看看自己与同伴的运气。

阿瓦隆之门

地点：本校舍2F

说明：玩卡牌游戏**ブレード**，对战选手为**シャロン**，获胜可获得奖励“**レリーフカード**”

战斗相关

战斗选项解说

选项	作用
移动	控制角色站位
アーツ	使用导力魔法，需消耗EP
攻击	普通攻击，不同的角色攻击范围不同

选项	作用
クラフト	使用必杀技，需消耗CP
道具	使用道具，回复料理以及攻击料理
退却	逃跑，可以看到当前战斗逃跑的成功率

遇敌

游戏的敌人采用可见式，角色在迷宫里按○键可以进行攻击，打怪物的背部可以使其陷入眩晕或麻痹状态，此时触碰敌人进入战斗的话我方会获得极大优势。靠近魔兽后会被它发现，魔兽会主动追击玩家，此时建议果断后退，魔兽在追击一段距离后就会停下，短暂休息后会转头返回先前的位置，我们可以利用这一特点在魔兽停下的时候立即跑到它面前，等其转身的瞬间发动攻击就能顺利将其击晕了。需要注意的是，不同角色的攻击动作和武器的攻击方式都不同，这里建议用攻击速度较远的箭或铳来攻击魔兽，即便在攻击时被敌人发现也有足够的距离来缓冲。移动时按住R键可以冲刺，不过冲刺时很容易引起魔兽的注意，建议接近背对着玩家的魔兽时不要使用，等被魔兽发现后再用冲刺来逃命。



武器属性与崩防

在本作中，每个人的武器都有武器属性，部分武器如魔杖还拥有多属性，而每个魔物的情报里都会显示用哪种武器攻击容易崩防，在战斗时尽量选择对该魔兽崩防值高的武器进行攻击，多创造追加攻击的机会。除了普通攻击的崩防外，造成会心一击时必定崩防，另外部分必杀技会额外提升崩防的概率，在选择时可留意一下。

战术连接

本作新增的系统，玩家可以为出战的任意两名角色设定战术连接，这样只要在战斗时攻击敌人致使其防御崩坏就可以进行追加攻击。追加的攻击分为“追击”、“**ラッシュ**”和“**バースト**”三种类型，后两种追加攻击会随着流程的进行逐渐开启。追击可以看做援护攻击，使用后增加1个勇气点数；**ラッシュ**是建立连接的两人分别作出一次攻击，需要消耗3个勇气点数；**バースト**类似《碧轨》中的一齐攻击，不过必须出场角色两两建立连接且不能有人处于濒死状态，发动需要消耗5个勇气点数，勇气点数最多可累积5个。

战术能力

对应战术连接的系统，随着角色间羁绊等级的提升，可开启不同效果的战术能力，进行战术连接的两人有一定几率触发并使用这些能力，例如援护防御、援护回复、援护反击等。

换人

本作中，玩家可带超过4人一起进入迷宫。战斗时最多只能上场4人，不过在战斗时按R键可以随时将后备成员换上场，这样一来战斗方式就多出了很多变化，例如可以前期四人爆发，等消耗得差不多了换个回复职业来救场之类的。

战斗评价

在战斗中达成了某些条件，战斗后会给予一定的评价，这些评价都附加经验值加成系数，而且可以叠加甚至重复获得，处理得当的话，可以在一场战斗中获得2倍甚至更多的经验值。

名称	条件	加成点数
アラウンドキル	同时打倒4个以上敌人	+0.4
トリプルキル	同时打倒3个敌人	+0.3
ダブルキル	同时打倒2个敌人	+0.2
トリプルキャンセラー	打断敌人3次咏唱状态	+0.3
リベンジャー	濒死状态下获胜	+0.2

名称	条件	加成点数
ノーダメージ	无伤获胜	+0.2
ダブルリンク	发动连携攻击2次以上	+0.2
トリプルカウンター	成功反击3次	+0.1
オーバーキル	以敌人残血5倍以上的伤害将其打倒	+0.1
カウンターキル	靠反击打倒敌人	+0.1
スピードキル	三次行动内结束战斗	+0.1
ファストアタック	以先制攻击状态进入战斗	+0.1
ノーキュリア	异常状态自然回复3次	+0.1
アイテムラヴァー	使用3次道具	+0.1
アナライズ	获得敌人的所有情报	+0.1

导力魔法

导力魔法分为攻击和辅助两大类，所有魔法在使用后都要花时间咏唱，此时如果使用驱动解除类技能或攻击附带让对方陷入限制行动的异常状态时就会解除咏唱效果，这一点对敌我都是通用的。本作的行动顺序中附加的额外奖励里多出了一个无消耗且立即发动魔法的标识，遇到后一定不要放过，立即发动大范围强力魔法来对付敌人。

必杀技&S必杀技

必杀技和S必杀技需要消耗CP值来发动，CP值可以通过攻击敌人、被敌人攻击、使用特定魔法或必杀技、食用料理、睡觉等方式来回复。普通必杀技可在轮到自己行动时使用，S必杀技可以在进行行动的过程中按△+方向键强制使用，使用后无视行动顺序立即发动，在后期的战斗中需要用这个方法来插位阻止敌人转到好的额外奖励。

行动顺序中附加的额外奖励

图标	作用
	HP回复10%・50%
	EP回复10%・50%
	CP回复10%・50%
	攻击、魔法、回复效果1.5倍
	攻击敌人能获得更多的耀晶片
	无消耗且立即发动魔法
	攻击附带随机异常状态（有耐性除外）
	物理攻击时必定即死（有耐性除外）
	物理攻击时，将对手打消失一段时间
	CP增加100
	CP变为0

最强武器

本作在最后的战斗前可跟大门口的**ジョルジュ**对话改造最强武器，不过需要特殊道具“**ゼムリアストーン**”，游戏中**ゼムリアストーン**和“**ゼムリアストーンの欠片**”的获得方法在攻略部分会提及，3个“**ゼムリアストーンの欠片**”可以合成为一个“**ゼムリアストーン**”。

详尽攻略

引子

剧情



战斗的轰鸣声在四周响起，一群年轻人顺利潜入了加雷利亚要塞（ガレリア要塞）内部，目的是阻止“列车炮”的发射。当突破重重阻碍的众人来到要塞外侧时，正好看到了令人心惊的一幕，“列车炮”竟然比原定计划提前发射了！在黑发少年不甘的怒吼声中，巨大的轰鸣声随之响起……

流程

玩家要操纵里恩带领的小队突破要塞内部到达平台位置，虽然大部分系统都没有开启，不过所有成员的等级都很高，解决杂兵压力不大，战斗中可以更换成员。在平台处会进行一场BOSS战，用サラ的必杀技“电光火石”就能有效地进行牵制。

序章 トールズ士官学院

剧情

时间回溯到五个月前，时值托尔斯士官学院开学之日，这个坐落于托利斯塔小镇的学院是埃雷波尼亚帝国历史悠久的学府，这里提供着良好的教育和优秀的师资力量，并且对入学学生的身分不加以限制，因此无论平民还是贵族的身影都能在学院中看到。里恩·修巴尔茨（リイン·シュバルツァー），作为新入学的学生来到了这里，与其一同而来的还有帝国各地的优秀学生。由于是初春，离开火车站的里恩被飘落的莱诺花吸引了视线，但很快就被因同样被莱诺花吸引视线而东张西望的金发女子给撞上了，虽然两人并不认识，但从身穿同样的校服来看可以确定都是托尔斯士官学院的学生，不过他们校服的颜色和代表平民学生的绿色以及代表贵族学生的白色都不同，这究竟有着怎样的含义？带着这样的疑问，里恩走进了士官学院的大门。

短暂的开学仪式结束之后，包括里恩在内、身穿红色校服的9名学生被留了下来，并且由莎拉（サラ）教官说出了他们身穿红色校服的原因，那就是他们既不属于平民班级、也不属于贵族班级，而是属于一个名为“Ⅶ组”的特殊班级，班级的成员则是因为某种原因选出来的，这些成员里既有大贵族的子嗣，也有成绩优秀的平民，而接下来作为“Ⅶ组”正式成立的考试也随之展开。众人被莎拉教官带到了旧校舍，稍作交代后莎拉就将所有人扔到了校舍底层，返还了所有人的武器并且给他们配置了主结晶回路后，将考试内容布置了下来，要求众人找到出口并离开这里。



因为某些原因，9名成员分成了四组各自前往出口，而平民代表、对贵族深恶痛绝的马奇亚斯（マキアス）和四大贵族之一——阿尔巴雷亚公爵子嗣的尤西思（ユーシス）两人很快便针锋相对起来，其他成员也因为各种原因让整个团队显得不太和谐，好在众人都有着战斗功底，虽然寻找出口的途中遭遇了不少魔兽，但解决起来并不是什么困难的事。很快，里恩这一组率先找到了出口，不过却被强大的魔兽挡住了去路，即便将其击败了它也能依靠强大的回复能力重新恢复战斗力。危机时刻，其他同伴赶到，最终在所有人的配合之下消灭了魔兽。此时莎拉教官再度出现，鼓励众人一番后也说出了“Ⅶ组”成立的目的，那就是为了测试新导力器的能力。之前在与魔兽战斗时，众人都感受到了一种莫名的联系，那就是导力器带来的新力量“战术连接”，如果将这个能力使用在战争中将会是非常强大的力量。可惜目前的导力器还在实验阶段，而他们之所以被选为“Ⅶ组”的成员，也是因为跟导力器契合度高的原因。最后莎拉也表示，是否愿意加入“Ⅶ组”主要还是看当事人的意见，就算在这里退出也可以进入平民或贵族班级继续学习。虽然有着疑惑，但最终所有人都选择了这个特殊的班级，而这次选择也成为了他们人生中最重要的转折点。

流程

下火车后往学院方向走，途中会遇到部分同伴并触发剧情。开学典礼过后，众人被教官强迫进行试练，走到自己的武器前调查后获得“主结晶回路”，进入系统界面将主结晶回路装备上，之后就可以正式开始迷宫冒险了。目前玩家的队伍成员为リイン、エリオット和ガイウス，水属性结晶回路可以给エリオット装上用于使用回复魔法。几场战斗都是用于给大家熟悉系统用，其中第二战的敌人要用魔法攻击才能造成有效伤害，第三战的敌人数量较多，要利用范围攻击的必杀技来应对。

剧情后マキアス加入队伍，在地下区画2的行进途中会逐渐遇到分散的同伴并触发剧情，最后会遇到贵族小哥ユーシス，剧情中マキアス和ユーシス发生冲突，此时出现选项，根据玩家选择的不同，后续对话和流程的行进会出现变化，例如在这里选择“マキアスを止める”后マキアス会离开队伍，ユーシス则加入队伍继续冒险。地下区画3区域较小，很快就能走到终点触发BOSS战。



BOSS战 イグルートガルム

作为首个BOSS，它的攻击力和攻击范围都不容小觑，エリオット的必杀技“エコーズビート”得用起来，不但能增加物防，每次行动结束后还能回复HP，在前期没药的情况下这就是救命神技。主要负责回复的エリオット尽量远离BOSS，マキアス的必杀技附带降防效果可以利用起来，如果リイン学会了必杀技“激励”的话也可以在战斗开始时使用，加快战斗速度。BOSS分为地面和空中两种形态，将其HP削减到一定程度后就会切换形态并且回复少量HP，两种形态的攻击方式差别不大，大部分招式的攻击范围都较大，我方人员应尽量分散。

第1章 新学期~初めての实习~

※从本章开始，故事进程通过完成主要任务来推进，流程部分会详细叙述主要任务部分，分支任务和秘密任务则简略介绍。

剧情

经过一段时间的学习，Ⅶ组成员开始逐渐融入了校园生活，不过身为特殊班级自然有跟普通班级不同的地方，在一个阳光明媚的午后，莎拉教官为众人带来了他们的第一次“特别实习”。班级成员被分成了两个组，分别前往不同的地方进行实习，里恩所在的A组目的地是交易镇凯尔迪克（交易地**ケルディック**），这里是大陆横断铁道的转站口，位于谷仓地带的中心地区，市场里长期聚集着大量商人贩卖物品。

到达目的地后，莎拉将众人托付给宿屋老板娘后就自顾自地喝酒去了，里恩一行人则需要去完成事先安排下来的任务，虽说期间要面对魔兽的攻击，但对于接受精英教育的Ⅶ组成员来说问题不大。完成所有任务后已是傍晚，莎拉教官由于要去关注B组的行动而暂时离开了众人，返回房间前，众人就Ⅶ组的成立和特别实习的意义发表了各自的意见，并且还说出了各自来到士官学员的目的，虽然每人都因为各自的原因和其他人之间还有着隔阂，但彼此间的距离正通过共同行动和一次次谈话逐渐拉近。

第二天，市场里出现了盗窃事件，两名商人的店铺被砸，物品则被一扫而空。由于这两名商人之前就因为商铺位置发生过争执，盗窃事件发生后双方都以对方报复为理由准备大打出手，而维持治安的领邦军却一反常态地没有针对事件进行处理，而是选择了以威胁的手段对商人进行压制。为了搞清事件真相，里恩一行人向领邦军发出了询问，不过并没有得到确切的答案，根据得到的线索对整个事件进行推断后，众人认为此盗窃事件有领邦军的参与，不过真正的犯人应该是另一批人，为了避人耳目这群人应该不在小镇内。再度进行调查后得到情报，原本自然公园的门卫被一群年轻人赶走后因为失意在小镇买醉，于是众人把目光锁定在了离小镇不远处的自然公园。

在公园内，众人抓住了盗窃犯并击退了突然来犯的大型魔兽，不过很快就被赶到的领邦军给包围了，领邦军队长以涉嫌盗窃之名准备逮捕里恩一行人，包庇嫌犯的意图十分明显。危急时刻，铁路宪兵队赶到现场并排除了里恩等人的嫌疑，由于是帝国正规军，以领邦军的权利是无法对其进行干涉的，事件的后续工作自然就交到了铁路宪兵队的手里。作为大贵族阿尔巴雷亚公爵下属的领邦军队长虽然吃了瘪，但在离开时却对隶属于铁血宰相的宪兵队恶言相向，看样子帝国两大势力的矛盾已经到了不可调和的地步。



流程

4/17

剧情后开始上课，课间老师会对玩家提问，回答正确能获得AP奖励，这里的正确答案为“**ノルド**高原”。课程结束后主角被**サラ**教官抓壮丁，离开“本校舍”前往“学生会馆2F・学生会室”，查看地图可以看到任务的所在地（红色感叹号为剧情任务、绿色感叹号为分支任务）。跟学生会长对话后自动返回宿舍，跟所有同伴对话将“学生手账”交给他们，返回自己的寝室后结束当天的行程。

4/18

自由行动日，玩家可以在这天里完成主线和分支任务，此外还可以消耗羁绊行动值与同伴发生羁绊事件，按□键可以查看城镇的各个店铺和学院的主要设施并快速移动，并且可以查看主要角色的所在位置，角色头像旁有绿色感叹号代表可以与其发生羁绊事件。离开宿舍后来到桥上可触发剧情获得钓竿并开启钓鱼系统，接下来就可以前往学院完成任务了。首先来到“技术栋”接受**ジョルジュ**学长的任务，分别前往“本校舍2F・调理部”、“质屋《**ミヒュト**》”和“**ラジオ**局”配送物品，期间会开启料理系统，返回交任务后工房开始作业，今后可以在**ジョルジュ**处进行导力器开封、合成导力器、改造武器等。

接下来到“本校舍1F・学院长室”与学院长对话接受任务，然后前往“旧校舍”调查不可思议的现象（进入旧校舍前优先完成分支任务和羁绊事件）。探索迷宫前可以与同伴自由组队，不过目前只能选择**エリオット**和**ガイウス**。进入迷宫后触发剧情，开启“战术连接”系统，合理利用该系统能让战斗效率提高不少，并且可以提升彼此间的羁绊值。迷宫途中的杂兵实力较强，可以让回避较高的**ガイウス**冲入敌群利用反击来制造额外的伤害，并且**ガイウス**的必杀技“**ゲイルスティング**”附带封技效果，对付杂兵非常好用。最深处有特殊回复装置，除了可以休息回复体力外，还可以进行强化导力器相关内容的操作，继续前进就是毫无意外的BOSS战了。完成战斗后返回时可以利用传送装置直接传送到入口，离开“旧校舍”后自动触发剧情完成任务，获得奖励“封技の刃”。时间带推移到傍晚，羁绊行动值增加一点，此时返回宿舍可结束当天行程，不过在此之前先完成羁绊事件和秘密任务。



其他事件

・获得料理手帐后与“图书馆”的トマス教官对话可将做出来的珍妙料理交给他，随着给出料理的数量可获得各种奖励。

给料理的数量	获得报酬
5	EPチャージⅠ×5
10	EPチャージⅡ×5
15	EPチャージⅢ×5
20	炽天使

・获得料理手帐后与“第1学生寮”的ロッテ对话可将做出来的独自料理交给他，随着给出料理的数量可获得各种奖励。

给料理的数量	获得报酬
5	ティアの药×5
10	ティアラの药×5
15	ティアラルの药×5
20	幻妖牙

BOSS战 ミノスデ-モン

没啥难度的战斗，BOSS常用的吐息攻击范围不算大，让リィン近距离攻击、ガイウス中距离使用必杀技、エリオット远距离使用魔法的战法即可轻松应对。由于“斩”和“突”属性对BOSS有效，因此让リィン和ガイウス进行战术连接，可以提高灭敌效率。

分支任务

落とし物学生手帐

期限：短
委托人：コレット
场所：学生会馆1F
报酬：シルバーチェイン、AP+4
任务叙述：帮助コレット找到她丢失的“学生手帐”。前往本校舍2F调查走廊休息处沙发上的“学生手帐”，之后返回学生会馆1F将其交给コレット。

秘密任务

切れた调味料の调达

期限：短
委托人：フレッド
场所：吃茶・宿泊《キルシェ》（夕）
报酬：クリスピーピザ×3、AP+4
任务叙述：接受任务后前往本校舍2F・调理部和ニコラス对话获得调味料的相关情报，然后前往学生会馆1F・食堂和ラムゼイ对话获得调味料返回交差。

分支任务

药の材料调达

期限：短
委托人：ジルベル教区长
场所：ケルディック礼拜堂
报酬：ティアラの药×3、アセラスの药×3、AP+4
任务叙述：帮ジルベル取来两味入药的素材，与フリント药局的店长和西ケルディック街道2农家的ポール对话可获得材料，西ケルディック街道2的入口有魔兽拦路，需清理掉后才能通过，用ラウラ的S必杀技可轻松解决战斗。

4/21

完成实技测试，出战成员固定为リイン、エリオット和ガイウス，战前可进行整备、记录等工作，此战的要求是我方队员在不出现战斗不能的情况下获得胜利。

BOSS战　战术壳α

毫无压力的战斗，エリオット的必杀技“エコーズビート”非常好用，开场用一个可以很大程度保证全员的安全，战术连接依旧选择リイン和ガイウス，完成条件获胜后AP+1。

秘密任务

大市商人の体验

期限：短
委托人：ライモン
场所：大市（夕）
报酬：コーラルブレス、マーブルブレス、AP+3（+2）
任务叙述：与委托人对话后选择“店番を引き受ける”开始任务，之后的正确选项依次为“35ミラで卖る”、“900ミラで卖る”、“2割引のチーズをつける”、“6つを60ミラで卖る”，选择其他选项也能完成任务，但最后获得的AP数量会减少。

4/24

这一天的目标是前往“交易地ケルディック”进行特别实习，9人被分成了A、B两个组，リイン所在的A班成员有エリオット、アリサ和ラウラ，出发前可先到技术栋和其他店铺购买所需物品，进入“トリスタ驿”，与柜台的售票员对话后乘坐列车，在车上和エリオット对话后可以选择“‘ブレード’で游ぶ”可玩，初次与同伴玩牌可获得羁绊值（无论输赢），因此建议和每人都玩一次。结束对话后到达目的地“交易地ケルディック”，接受任务后下楼和サラ对话，之后就可以开始完成任务了。这里有个前期赚钱的小窍门，在“大市”购买食材“とれたて卵”和“粗挽き岩盐”，然后选择エリオット制作料理“お手轻オムレツ”，有很大几率制作出“ぽかぽか玉子スープ”，除去材料费每个可以赚20米拉，一次性做99个保守估计可以赚1000米拉以上，而且还可以存些“ふわとろオムレツ”当复活药用。赚够钱后首先去“武具・工房《オドウィン》”的サムス处接受修理坏掉的导力灯的任务，前往“西ケルディック街道2”调查风车附近的导力灯，回答“466515”后成功解锁并更换导力灯，完成任务获得结晶回路“探知”。之后前往“东ケルディック街道1”的农家和サイロ老人对话接受任务，接着前往“东ケルディック街道2”的斜坡上讨伐指定魔兽，完成任务后返回和サイロ老人对话可获得とれたて卵×10、スターベリー×10、ハニーシロップ×10、粗挽き岩盐×10。完成这两个任务后前往“大市”触发剧情，之后返回宿舍休息进入第二天的行程，在此之前记得先把秘密任务给做了。



BOSS战　スケイリーダイナ

仅仅是个长相吓人的家伙而已。其单体攻击附带气绝效果，不过对玩家的威胁不大，加好回血Buff就可以全力输出了。リイン的行动值不要消耗太多，在BOSS使用技能时要靠他的必杀技“红叶切り”来取消攻击。

4/25

前往“大市”触发剧情，之后分别与ハインツ和マルコ对话了解情况，推理时选择“领邦军”AP+1。前往“领邦军の诘め所”询问情况，之后跟礼拜堂对面的ミナ和西口的醉汉对话，接着从“西ケルディック街道”往“ナリア自然公园”方向前进，途中可以完成消灭魔兽的分支任务。进入自然公园后继续深入，迷宫里的怪物需要提防的是ゴーディカッサー，单体攻击威力很高，战斗时遇到两个以上要毫不犹豫地撤退。“ルナリア自然公园3”地图左下的宝箱里会出现怪物，其中的2只ゴーディカッサー要用ラウラ的S必杀技快速歼灭，不然让其靠近了就是团灭的节奏。最深处找到了偷东西的伪管理员，之后要与伪管理员和巨大的猿猴进行战斗。



BOSS战　伪管理员×4

很简单的战斗，敌人的各项能力都很低，考虑到接下来要进行的战斗，可以先将下一战的战斗主力リイン和ラウラ的CP蓄满后再结束战斗。

BOSS战　グルノージャ

战斗开始时リイン学会S必杀技。本战除了主怪グルノージャ外，还有两只ゴーディカッサー在战场捣乱，鉴于ゴーディカッサー的攻击力不俗且附带气绝效果，依旧是优先解决的对象。グルノージャ的普通攻击为扇形范围，站位时要分散，吼叫的攻击力不高，靠エリオット的必杀技“エコーズビート”附带的回复效果即可补充回来。BOSS最具威胁的一招单体攻击威力很高，HP低于2000很容易被秒杀，让加了防的リイン和ラウラ在前面顶着会比较安全。

分支任务

西ケルディック街道の手配魔兽

期限：中
委托人：オットー元締め
场所：西ケルディック街道通往帝都的石桥处
报酬：Uマテリアル×5、AP+4

任务叙述：该魔兽的风属性范围攻击魔法是最大的威胁，加好Buff后立即分散站位，待魔兽血量在一半以下时用ラウラ的S必杀技就能将其秒杀。

分支任务

落し物の财布

期限：中
委托人：商人リジー
场所：大市的《リジーの陶器店》
报酬：ピッカードール、AP+4

任务叙述：接受任务后依次到车站前、风见亭以及大市休息区找线人打听情报，最后在教会找到丢钱包的女性。

第2章 丽しき翡翠の都

剧情

时间过得很快，转眼就到了5月份，虽然众人入学已经两个月了，但代表平民的玛奇亚斯（**マキアス**）与大贵族子嗣尤西斯（**ユーシス**）两人依旧是针尖对麦芒，谁都看不惯谁，于是这个月的特别实习两人又被莎拉教官“恰巧”分在了同一组。对于教官的安排，两人同时提出了异议，不过莎拉可不是个仁慈的主，想要话语权？没问题，谁的实力强就听谁的，于是两人连同里恩一起被莎拉教官给虐得体无完肤（里恩表示躺着也中枪）。这次里恩所属的A组成员有班长艾玛（**エマ**）、副班长玛奇亚斯、贵族子弟尤西斯以及神秘少女菲（**フィー**），前往的地方是尤西斯的故乡——翡翠公都巴利亚哈特。行程安排虽然被强行定下来了，但一路上玛奇亚斯和尤西斯都在闹情绪，好在两人还算识大体，在里恩的劝说下勉强答应进行合作，在不拖后腿的情况下完成这次实习。

到达巴利亚哈特后，常年生活在此地的尤西斯自然被大部分市民所熟知，看着一个个对尤西斯献媚的市民，玛奇亚斯自然是一脸不爽，不过尤西斯并没有摆出贵族架子，反而一幅心事重重的样子。下火车后，众人被尤西斯的兄长路法斯所接待，在面对路法斯时，尤西斯的态度明显温和了许多，但是一提到他父亲阿尔巴雷亚公爵时，尤西斯又恢复了沉默。由于公务，路法斯没法陪着众人，在为众人安排好住处后就离去了，但很快尤西斯就见到了外出办公的父亲，不过从阿尔巴雷亚公爵的态度来看似乎对尤西斯很不客气。之后，尤西斯说出了自己的身世，他虽然是阿尔巴雷亚公爵的子嗣，但由于母亲是平民，他在家族中的地位并不高，而他的兄长路法斯才是有着真正贵族血统的第一继承人，虽然不被父亲看好，但其兄长却从小都关照者他，甚至他的剑术都是传自路法斯。

闲聊过后自然是开始这次的实习任务，在讨伐魔兽时，玛奇亚斯和尤西斯的战术连接突然断开，有惊无险地完成战斗后两人却因为此时发生口角，此时，原本被打倒的魔兽发动了突然袭击，危急之下里恩挡下了魔兽的偷袭，但自己却因此受伤，在这种情况下两人自然也不好再吵下去，而一向低调的菲此时突然发威，一人冲上去秒杀了魔兽。由于里恩的伤势不算重，在经过简单的治疗后众人决定继续完成任务。交纳任务的地点是奥洛克斯要塞（**オーロックス砦**），这里是由阿尔巴雷亚公爵家所管理的军事基地，为了对抗由铁血宰相所带领的正规军，领邦军也在不断扩充军力，不但对要塞的防御性能进行了加强，大量战车也在源源不断地进行调运，这也从侧面再次反映出革新派和贵族派之间恶劣的关系。

完成任务的返回途中，从奥洛克斯要塞传来了警报，紧接着众人就看到了一个不明飞行物从要塞中飞出逃向远方，追出来的领邦军向众人询问过情况后就追不明飞行物去了，众人也没怎么在意，不过这却成为了玛奇亚斯被抓的导火索。第二天，管家以公爵要召见尤西斯为名将其带走，众人与尤西斯约定好汇合时间后就分别行动，等完成任务返回巴利亚哈特时，众人被领邦军拦下，并且对方以玛奇亚斯有作为间谍的嫌疑将其逮捕。虽然众人一致表示可以证明玛奇亚斯一直跟着团队在行动，但对方显然不准备放人，对方这样做的目的源于玛奇亚斯的敏感身分——革新派领事的儿子，将其作为人质给软禁起来可以一定程度用来限制革新派的行动，之所以公爵会召见尤西斯，目的就是限制他的行动，让领邦军的抓捕行动好顺利进行。

作为一个团队，里恩自然不会放任领邦军的行为，不过在此地硬拼显然不是明智的选择，好在打听到了地下水道的情报，没想到被公爵困住行动的尤西斯早就在这里等待众人，之后在菲的帮助下众人找到并解救出了玛奇亚斯。对于年龄偏小却有如此强悍的战斗力，菲对此进行了解释，那是因为她曾是“猎兵团”的一员。在地下水道的逃亡中虽然打败了强劲的魔兽，但最终还是被赶来的领邦军给围住了，就在众人将被逮捕之时，路法斯及时赶到并以自己的权利救下了众人，而与其同时赶来的还有莎拉教官，在莎拉的解释下众人才知晓路法斯的另一个身分——士官学员常任理事。

经过这次事件后，Ⅶ组成员彼此之间的关系有了良好的改善，特别是玛奇亚斯和尤西斯二人。虽然今后大家都会为了各自的目的会进入不同阵营，但身在学院这段时间里就是彼此的同伴，不管今后的路怎么走，现在需要的就是做好“自己”。



流程

5/22

课堂上回答“导力通信”AP+1，放学后前往“旧校舍”，靠近フィー触发剧情，リィン与エマ和フィー的羁绊值增加50。返回宿舍时选择“持っていた巾着バッグ”AP+1，选择休息进入下一天的行程。

5/23

自由行动日，完成分支任务和羁绊事件后前往“旧校舍”开始探索。乘坐电梯来到地下第2层，这里的敌人总体实力有所提升，不过还属于可接受的范围，实在没把握就采用“奇袭攻击”的方式进入战斗。这一层的宝箱怪魔兽数量较多，安全起见可以用S必杀技快速清场。由于同行人数达到了5人，战斗时可根据战况对场上的角色进行更换，对玩家而言有着更丰富的战术。开启机关后可打开通往迷宫深处的道路，在迷宫的最后自然有BOSS战等着大家。返回向学院长报告后获得报酬“治愈”，回宿舍休息进入之后的行程。

BOSS战 ケルビムゲイト×3

敌人的射线攻击为直线范围，攻击力不算高但附带混乱状态，建议第一时间就用S必杀技强杀其中一只，可减少不小的压力。剩下的两只虽然已无法对我方造成致命威胁，但依旧要集中火力尽快干掉其中之一，否则运气不好一直中混乱还是会导致队伍崩盘。

分支任务

代理教师の要请

期限：短
委托人：クレイン
场所：第二学生寮
报酬：2000ミラ、AP+3（+2）
任务叙述：接受任务后到第二学生寮南边的屋子里给エミール补课，所有问题回答正确可获得额外AP奖励，答案依次为"约50年前"、"C·エプスタイン博士"、"火药式の铳や大炮などの武器"。



分支任务

教官用图书の配达

期限：短
委托人：ケインズ
场所：《ケインズ书房》购买
报酬：撒き饼×3、AP+4
任务叙述：帮助店主将指定图书送给学院的教官，分别和图书馆的トマス教官、本校舍2F·音乐室的メアリ-教官、本校舍屋上的マカロフ教官、本校舍1F·教官室的ハインリッヒ教头和第三学生寮的サラ对话，之后返回ケインズ书房报告完成任务。

秘密任务

生花の受け取り

期限：短
委托人：リンデ
场所：本校舍2F·美术室（夕）
报酬：ぽかぽかソックス、ひんやりベルト、AP+4
任务叙述：前往ガ-デニングショップ拿花，之后返回报告即可。

5/26

完成实技测试，出战成员为**リィン**、**アリサ**、**ラウラ**和**ガイウス**，在战斗中达成驱动解除的条件可额外获得1点AP。战斗结束后还会进行**リィン**、**マキアス**和**ユ-シス**组队对战**サラ**的挑战比赛，此战必败。

BOSS战 战术壳β

敌人能力偏低，范围攻击附带封技效果，不过攻击力不高，我方队员在被封技的阶段可以用魔法来输出或回复。リィン的必杀技"红叶切り"和アリサ的必杀技"フランベルジュ"都附带驱动解除效果，在BOSS咏唱魔法的阶段使用即可。



5/29

前往车站坐车来到"**バリアハ-ト**"，需要完成的主要任务有两个，先完成"**砂れなき半贵石**"，接受任务后前往"**北クロイツエン街道**"调查地图中央位置的树获得物品，完成任务可获得结晶回路"幸运"。剩下的主线和分支任务完成地点都在"**オ-ロックス峡谷道**"，可以接受任务后一起完成。需要讨伐的魔兽位于"**オ-ロックス峡谷道2**"，完成战斗后**リィン**为了阻止**ユ-シス**和**マキアス**的口角被魔兽偷袭，**リィン**因受伤暂时无法参加战斗。继续前进来到**オ-ロックス砦**，与入口处的领邦军兵士对话完成任务，获得报酬"**スパ-クアロ-**"。接着返回**バリアハ-ト**，返回途中**リィン**恢复战斗能力，回到宿舍休息进入下一天。在此之前记得购买食材"**新鲜ミルク**"，用于第3章开始时喂猫。

BOSS战 フェイトスピナ-

这场战斗必须ユ-シス和マキアス同时在场。非常简单的一场战斗，リィン的必杀技"弧影斩"和ユ-シス的必杀技"クイックスラスト"都附带行动延迟的效果，用这两招不断攻击BOSS就能不断拖延其出手，基本可以保证无伤过关。战斗途中ユ-シス和マキアス的战术连接会无法使用，不过对战斗不造成任何影响。

分支任务

バスソルトの调达

期限：短
委托人：ハサン·ヴォルテ-ル
场所：高级料理店《ソルシエラ》门口
报酬：银の砂时计、AP+4
任务叙述：在オ-ロックス峡谷道3的东南方向调查岩壁可获得任务物品。

5/30

接受任务后，**ユ-シス**被管家叫走回家见父亲，暂时离队。本日的主要任务是讨伐指定魔兽，其位置在"**北クロイツエン街道**"最北侧。完成任务返回"**バリアハ-ト**"时**マキアス**作为入侵**オ-ロックス砦**的嫌犯被领邦军带走。

BOSS战 ヴィナスマントラ

除了BOSS本体外，其身边还有6只小怪，可以优先使用S必杀技将它们秒掉。BOSS本体的攻击方式很单调，普通攻击针对单体不足为惧，看见其蓄力后立即使用带驱动解除效果的必杀技将其打断即可安全获得胜利。

剧情后从"**バリアハ-ト·驿前通り**"靠近运河的楼梯来到下层进入地下水道，"公都地下水路1"需要在回复装置对面的平台开启机关后才会出现通路，"公都地下水路2"途中触发剧情，**ユ-シス**返回队伍且学会S必杀技。这里的高台上有宝箱怪，敌人为8只**プラティナバグ**，普通攻击附带气绝效果，被围攻非常危险，等它们聚集后用大范围S必杀技一次性清场，顺便把奖杯"八头击灭"给拿了。开启"公都地下水路3"通路的机关在北面，之后进入领邦军诘所与领邦军士兵战斗并救出**マキアス**，领邦军士兵除了HP多点外没任何威胁，在此战里尽量将所有人的CP都蓄满。原路返回时被魔兽追赶触发BOSS战，胜利后触发剧情进入下一章。



BOSS战 カザックド-ベンR、カザックド-ベンB

两个家伙的单体攻击相当强力，建议让リィン和ユーシス用带延迟效果的必杀技拖住其中一只的行动，其他人则全力输出，以最快的速度干掉一只。BOSS使用“远吠え”后攻击力再度提升，如果两只BOSS都在场的话有可能会使用合体攻击，单体伤害在3000以上，正常情况下足以秒杀队伍里的任何人，战斗不能后一定要第一时间救起来，只要撑到解决其中一只BOSS后就可以安心回复、慢慢解决剩下的那只了。

分支任务

怀かしのメニュ-

期限：中
委托人：ハモンド・オーナ-
场所：高级料理店《ソルシエラ》
报酬：特制ハーブチャウダー×5、クリーミーチャウダーのレシピ、AP+4

任务叙述：接受任务后收集5个“魔兽の油脂”（消灭魔物掉落，可在完成主要任务时顺便收集），然后和教堂的タチアナ修女对话获得特定材料，之后将所有食材交给ハモンド完成任务。

秘密任务

旅行者の护送

期限：短
委托人：旅行者アントン
场所：オーロックス砦
报酬：うたたねみつしい、AP+4

任务叙述：委托人在オーロックス砦入口处，与其对话后将他送回バリアハート即可。任务本身没有难度，就是来回路程较远。

第3章 铁路を越えて ~苍穹の大地~

剧情

入学三个月后，学院的学生们迎来了他们的第一场考试，虽说Ⅶ组中并不是所有人都擅长学术，但最终的结果还算令人满意，班级平均分勉强拿到了年级第一。不过这也给Ⅶ组带来了一点小麻烦，比如在实技测试时就遭到了贵族班级Ⅰ组的挑衅，好在最终还是勉强获胜不至于丢脸。

考试获得了好成绩，大家心情都不错，但很快阿莉莎（**アリサ**）就被眼前所见给惊呆了——从小侍奉自己的女仆夏珑（**シャロン**）竟然来到了宿舍，并且还当上了宿舍管理员。虽说对能吃到夏珑做的美食还算比较开心，但一想到夏珑很可能是母亲派来照顾自己这一点，阿莉莎还是非常不爽的。不过好歹人都已经来了，闹闹情绪之后也就不了了之了。

里恩所在的小组本月实习的地点是盖乌斯（**ガイウス**）的故乡诺尔德高原，这里是帝国东北部广阔而险峻的高原地带，距离士官学员所在的托利斯塔路程很远，乘坐火车都需要8个小时的时间，并且中途还要经历两次换乘。就在换乘火车时，阿莉莎遇到了目前最不想见到的人——她的母亲伊莉娜（**イリーナ**）。作为帝国最大的重工业企业莱茵弗德（**ラインフォルト**）的社长，伊莉娜每天的工作都很繁忙，而她自己则像工作狂般享受着自己的工作，对于家庭的照顾自然就非常少，有时候两三个月才能和阿莉莎吃一顿饭，而夏珑也是伊莉娜特意请来照顾阿丽莎的。这个堪称完美的女仆不但担任照顾阿丽莎的任务，更是教会了阿丽莎礼仪、弓术等知识，由于两人长期生活在一起，可以说是阿莉莎少有的朋友。不过夏珑毕竟受雇于伊莉娜，在伊莉娜不择手段坐上了莱茵弗德社长之位时，夏珑选择了跟随母亲，而阿丽莎因此事跟母亲闹僵以后就离家出走来到了士官学院。见到自己的女儿并没有让伊莉娜的情绪有所波动，不过她接下来告诉众人的消息确实令大家大吃一惊，原来身为莱茵弗德社长的伊莉娜竟然跟尤西斯的哥哥一样，都是士官学院的常任理事，也难怪她一点也不担心离家出走来到士官学院的女儿，因为想要了解到阿莉莎在学院的情况实在是太容易了。

交谈并没持续多久，很快众人便乘上换乘列车来到了诺尔德高原，广阔的高原一眼望过去是延绵不绝的草原，而自古以来，这里的居民都过着游牧的生活，马是牧民们不可或缺的伙伴，于是众人来到这里要做的第一件事就是策马奔腾。好在接受过贵族教育的成员都懂一点马术，身为原住民的盖乌斯对于骑马更是不在话下，而平民出身的艾玛就只有跟阿丽莎同乘了。众人来到盖乌斯所在的集落时已经太阳西落，集落的人自然早就收到了盖乌斯的书信，早早就等在家门口迎接众人，来自帝国的众人也在这里享受到了不同风味的大餐。

实习的内容并不困难，一边享受着高原的美丽风景一边完成任务，不知不觉就在第一天超额完成了任务，而就在这里，阿丽莎再次遇到了令她震惊的人——她的祖父。作为莱茵弗德的前任社长，在他的带领下公司快速发展，最终成为了帝国最大的重工业企业，不过就在5年前，由于他反对开发可以在2小时内屠杀克洛斯贝尔50万人口的新型武器“列车炮”而使帝国军方强烈不满，之后他的女儿伊莉娜与帝国方合作将其赶下社长之位。伊莉娜继任社长之位后大力发展导力兵器，除了大批量制造导力战车外，更是制造出大威力、超远射程的列车炮这种大杀器并将其卖给了帝国军方，如今列车炮就放在帝国东部的加雷利亚要塞（**ガレリア要塞**），随时威胁着卡尔瓦德共和国和克洛斯贝尔自治州的安全，阿丽莎的祖父也因伊莉娜的一意孤行离开了莱茵弗德，在高原住了下来并开始到处游历，阿丽莎也因此事反抗自己的母亲独自跑到了士官学院。



第二天的凌晨，原本安静的诺尔德高原传来了不和谐的声音，帝国军监视塔和共和国方面的基地同时受到攻击，双方均已派出部队戒严，随时准备开战。诺尔德高原地处帝国和共和国之间，虽然双方都宣称是自己的领地，但由于这里曾是帝国复兴之祖“德莱科尔斯大帝”踏足之地，总体来说跟帝国方面的关系更加紧密，而监视塔就是帝国为监视共和国军行动的边防建筑，一旦发现异状就能马上从附近的曾达门（**ゼンダ-门**）调集军队做应对。如今帝国和共和国双方遭到攻击，一旦战争爆发起来首先遭殃的就是诺尔德高原，为了保护自己的故乡，盖乌斯主动请愿去调查事件的原委，作为一个集体，里恩等人自然也是一同前往。在监视塔经过调查后，发现攻击监视塔的是由莱茵弗德社所制造的旧型号炮弹，由于莱茵弗德社的武器基本都是提供给帝国军队，因此基本可以排除这是共和国的袭击，之后众人更是通过炮弹的攻击轨迹找到了被藏起来的迫击炮，并且还发现了之前入侵奥洛克斯要塞的不明飞行物。操纵飞行物的是一个名叫米莉娅姆（**ミリアム**）的小女孩，不过她却表示发动这次袭击的人并不是她，而她此行的目的正是去抓捕发动袭击的人，虽然有着之前入侵奥洛克斯要塞的前科，但毕竟大家的此次的目的是一样的，因此便一起行动，最终在高原北部的采石场找到了罪魁祸首——一个名为基迪恩（**ギデオン**）的人。虽然打败了他雇佣的猎兵部队，但本人却在召唤出大型魔兽后逃跑了。

将事件报告军部后，帝国军情报部雷克特（**レクター**）赶到，并且确认了米莉娅姆的身分，她和雷克特一样，都是隶属于奥斯本宰相的特殊组织“铁血的孩子们”的一员。有了雷克特去共和国交涉，爆发战争的威胁也基本解除了，不过经过这次的失败后，暗中活跃的组织也准备开始浮出水面。

流程

6/15

剧情过后开始自由行动，由于马上要面对期中考试，本章的羁绊事件变成了预习事件，作用依旧是增加羁绊值。完成三次预习事件后自动进入之后的行程，在此之前先前往特定地点触发事件，用以提升里恩考试的最终分数。如果手里有食材“新鲜ミルク”还可以到“图书馆”2楼给黑猫喂食，在今后的日子里还会在其他地点遇到黑猫，记得手里准备好足够的牛奶。

提升考试分数的去处：

·与“本校舍前”的两人对话学到“暗记のコツ”。
·与“本校舍1F”的メアリー教官对话学到“美术の知识”。
·与“本校舍1F”的マカロフ教官对话学到“导力学の知识”。
·调查“本校舍2F·音乐室”的书架学到“美术の知识”。
·与“本校舍屋上”的ベリル对话学到“导力学の知识”。
·与“学生会馆1F”的双胞胎对话复习考试范围。
·调查“学生会馆2F·文艺部”的书架学到“帝国史の知识”。
·与“图书馆2F”的トマス教官对话学到“帝国史の知识”。
·调查“图书馆2F”的书架学到“政治经济の知识”。
·调查“ギムナジウム1F”蓝色长凳上的书学到“军事学の知识”。

6/16～6/19

这三天是期中考试的日子，各科目的答案依次为“952年、7月”、“スケッチ”、“机甲部队”、“③内部机构のみで魔法现象を发现”、“帝国交通法”、“B→D→A→C”，完成考试后自动进入下一天。

6/20

自由行动日，首先前往“技术部栋”帮助ジョルジュ和アンゼリカ测试导力机车，驾驶过程中依次选择“レバーをゆっくりじわっと放す”、“すばやく握って、ゆっくり放す”、“前は强めで后ろは轻め”即可拿到追加的AP，完成任务获得结晶回路“龙脉”。接下来就是探索“旧校舍”了，在此之前先到“第2学生寮”门口的长凳处喂猫。这次探索的目标是地下第3层，队伍最多可6人同行。由于众人的连携能力增强，战术连接系统追加“ラッシュ”指令，这一层需要开启机关搭路才能顺利前往深处，迷宫中有一种长得像老鼠的敌人攻击附带即死效果，主战成员最好带上防即死的饰品。完成探险后获得奖励“必胜ハチマキ”，之后可以完成秘密任务以及喂猫，猫的位置在“本校舍屋上”的长凳上。返回宿舍进入之后的日程。



BOSS战 ピットデ-モン×3

敌人的射线攻击范围为直线，因此此战一定要分散站位，让血厚防高的角色吸引敌人近身攻击，然后就能用S必杀技快速清场了。需要注意的是，这群敌人的范围攻击附带睡眠效果，被催眠的角色受到攻击时必定为会心一击，此战的主力角色最好装上防睡眠的饰品。

分支任务

まだ见ぬ差出人

期限： 短
委托人： ヴィンセント
场所： 体育仓库里
报酬： プリズムケープ、AP+4
任务叙述： 在体育场接受任务后分别和花店店主、礼拜堂门口的修女、学生会馆2楼オカルト研究会的学生以及中庭花坛处的双胞胎妹妹对话，之后返回体育场报告。

秘密任务

大切なステッカー

期限： 短
委托人： ムンク
场所： 中庭（夕）
报酬： ブルーペンデュラム、AP+4
任务叙述： 接受任务后分别到旧校舍前入口的树下、技术栋入口处的箱子上以及操场北部的树荫下找到委托人所说的贴纸。

流程

6/23

实技测试的日子，在此之前会公布考试成绩，按照前文攻略来备考的话，可以得到932的高分，轻松拿到追加AP的奖励。这次的实技测试要面对的是贵族班级的成员，我方除了リイン为必须参战队员外，另外三名队员可自由选择，不过对方要求出战成员不为女性和同为贵族的ユーシス，实际上可选角色已经被固定死了。エリオット的必杀技可以查看敌人的情报，在战斗中可以发挥一定效果。

BOSS战 パトリック、贵族生徒×3

贵族学生的HP很高，由于出战成员中目前只有主角有S必杀技，等敌人站位集中后再使用，エリオット附带睡眠效果的必杀技“ブル-ララバイ”要活用起来，回复方面可以交给マキアス来负责。蓝色头发的贵族学生会使用复活魔法，要优先击倒。

6/27（上午）

剧情后ガイウス学会S必杀技。本次的任务集中在地图西南地区，两个主要任务的完成地点都在“ノルド高原·南部”，接受任务后即可直接前往完成，任务所需的“エポナ草”共有5个，地图上都有显示，完成该任务的奖励是结晶回路“美臭”；需要讨伐的魔兽得先去“ゼンダ－门”找ゼクス中将询问情况，之后它会在“ノルド高原·南部”正南方向的开阔地带出现。完成讨伐后自动返回向ゼクス中将报告获得报酬“破迅の牙”，返回“集落·ウォ-ゼルの家”休息后进入下午的时间段。



BOSS战 サンダ-クエイク、サンダ-ロ-チ×7

小怪用范围攻击可以轻松解决，BOSS的血量不多，其范围攻击招式“大放电”附带封技效果，不过攻击力偏低，我方使用范围回复魔法就能轻松应对。



分支任务

監視塔への配達

期限：中
委托人：キルテ
场所：集落・交易所
报酬：魔兽の赤身×10、魔兽の白身×10、AP+4

任务叙述：将食物送给帝国军・监视塔的上兵ザッツ，由于骑马不用担心被魔兽袭击，纯跑路的任务。

6/27（下午）

这次的主要任务只有一个，前往“ノルド高原・北部”的巨像附近将ノートン带回集落，完成任务获得报酬“ノルドクロス”。之后前往巨像附近的“高原・ラクリマ湖畔”找到アリサ的祖父，长段剧情后アリサ学会S必杀技并进入下一天的日程。



分支任务

迷える羊の捜索

期限：中
委托人：ワタリ
场所：ノルドの集落
报酬：新鲜ミルク×20、熟成チーズ×20、AP+4

任务叙述：寻找逃跑的羊，其中南部2只、北部3只，可以在完成主要任务和秘密任务时顺道寻找，羊的位置在地图上能看到。

分支任务

子供たちへの特別授業

期限：中
委托人：ジェダ婆样
场所：ノルドの集落
报酬：イエローペンデュラム、AP+3（+2）

任务叙述：帮小孩子补课，期间回答对方的问题时依次选择“约8时间”、“约80万人”、“およそ220年前”、“家族との绊”。

秘密任务

想いの架け橋

期限：中
委托人：シャル
场所：ゼンダー门・食堂
报酬：スペシャルピザ、AP+4

任务叙述：与ノルドの集落的トーマ对话，之后返回向シャル报告，纯跑路任务。

6/28

接受任务后收到了监视塔被攻击的消息，目前暂时无法去“ノルド高原・北部”完成分支任务。出门后触发剧情，之后自动来到“帝国军・监视塔”，调查并向这里的军人取证，整理情报时选择“午前3：00顷”、“炮击に使われた兵器”。前往“ノルド高原・南部”炮击的位置触发剧情，然后需要在2分钟以内找到银色的飞行物体，其具体位置在拥有石柱群的高台，到达高台后触发BOSS战。

BOSS战 ミリアム

其范围攻击“バスタ-ア-ム”附带气绝效果，分散站位可将损失减到最低。另外，她还会给自己使用护盾，可免疫一次伤害，尽快用普通攻击给破掉。



战斗结束后ミリアム暂时加入队伍，她的等级较高且有附带气绝效果的范围攻击必杀技，非常好用。返回集落触发剧情后前往“ノルド高原・北部”的“高原・石切り场”，此时可以顺道讨伐分支任务的魔兽。在“石切り场”入口处要用ミリアム攻击石门，将石门破坏后进入内部，这里由于是上位属性迷宫，战斗时行动顺序中附加的额外奖励的种类增加，其中有CP变为0的额外奖励，一定要想办法避开。内部挡路的石门依旧需要用ミリアム来破坏，最深处进行两场BOSS战。

BOSS战 G-ギデオン、猎兵崩れ×4

ギデオン以范围攻击魔法为主，不过这对于我方来说是极大的优势，エマ的必杀技“クレセントシェル”可以给除自身外的所有己方角色加上魔法反射盾，ギデオン的魔法打到的人越多，受到反弹的次数也越多，在保证有魔法反射盾的情况下可以安心清理杂兵。

BOSS战 ギノシャ・ザナク

BOSS会不断召唤小怪，在其首次召唤后立即用ミリアム的S必杀技清场是个不错的战术。小怪的能力不强，但是攻击附带毒效果，被打中还是很麻烦的，保险起见在小怪聚拢后就用大范围攻击给清理掉。大蜘蛛的血量不算多，加上攻击力Buff后所有人的S必杀技用一遍基本就能将它打残。

分支任务

ノルド高原・北部の手配魔獣

期限：短
委托人：ラカン
场所：ノルド高原・北部
报酬：ティアラルの药×5、EPチャージⅡ×5、AP+4

任务叙述：魔兽的位置离集落不远，装备了结晶回路“探知”的话可以直接在地图上看到魔兽的位置。血多防高的家伙，只有普通攻击和震地两招，普通攻击为圆形范围攻击，以分散站位来应对，之后注意保持自身一半以上的血量就会相对安全。解决掉魔兽后要在进行最后的任务前向ラカン报告以完成任务。



第4章 绯の帝都 ~夏至祭~

剧情

夏天悄然而至，学院的学生们也都换上了凉爽的夏装。对于埃雷波尼亚帝国来说，7月是非常重要的一个月，因为举国瞩目的夏至祭即将在本月举行。从开学至今，每个月都在变化的旧校舍突然发生了异变，在地下4层的入口处多出了一扇红色的大门，不过由于无论用什么办法都无法打开，众人也就没有多加关注。当天傍晚，里恩的妹妹艾丽泽来到了士官学院，虽然一开始与里恩相谈甚欢，但当提到里恩寄给她的信时就开始情绪激动了，信中里恩表示在毕业后将从军并放弃继承男爵爵位，由于自己本是艾丽泽的父亲在雪地里捡到的流浪儿，在自己被收为养子后，父亲就一直被人在背后指指点点，如果继承了爵位可能会让父亲更加难堪。不过对于暗中喜欢着这个没有血缘关系的哥哥的艾丽泽来说，一时间无法接受里恩的说法而逃走，迷迷糊糊地竟然跑到了旧校舍里，并且莫名开启了地下4层的红色大门，里面竟然残留了暗黑时代的魔导产物。当里恩赶到现场发现处于危机的艾丽泽时，瞬间自身异变并爆发出了强大的力量，在关键时刻将艾丽泽救下。突发的异变是学院方也没有料到的，学院开始派人着手调查，由于涉及不安定要素，莎拉教官提议封锁旧校舍，不过却遭到了Ⅶ组成员们的反对，对于他们来说这里可是提升实力、培养羁绊的好地方。

旧校舍事件暂时搁置，很快便到了这个月的实习时间了，令人意外的是两个小组的实习地点都是绯之帝都海姆达尔（ヘイムダル），想来这也与即将到来的夏至祭不无关系。作为世界第一军事大国埃雷波尼亚帝国的首都，海姆达尔自然是繁华无比，其占地面积和城市化规模自然也非常夸张，街上到处都能看到导力车，导力巴士更是纵横了所有城区，出行非常方便。迎接众人的是马奇亚斯的父亲，他除了是帝都首长外，同时也是士官学院的第3位常任理事，Ⅶ组成员的安排工作自然由他来负责。由于这里是艾利奥特（エリオット）的老家，众人安顿好之后自然去他家串了个门，他的姐姐很热情地招待了大家，并且众人还在这里得到了一个令人惊讶的消息，艾利奥特竟然是帝国军猛将红发克雷格的儿子。不过他本人似乎对音乐更感兴趣，但终究还是被老爸逼迫来到了士官学院，不过好在士官学院并不是完全的军事化管理，即便从学院毕业也不一定就要走上从军的道路，再加上学院里还有Ⅶ组的同僚，这也让喜爱音乐的艾利奥特坚定了继续待在学院的信心。

里恩所在的A组中，劳拉（ラウラ）和菲两人算是不安定因素，自从劳拉得知菲曾在猎兵团里待过之后就一直对此耿耿于怀，莎拉教官显然也想借助实习的机会让里恩来处理两人之间的问题。虽然在战斗中两人无法与彼此发动战术连接，好在两人的实力都够强，不至于影响到队伍的行动，不过在完成第一天的实习任务后，劳拉终于忍不住了，自己的骑士道精神实在无法容忍曾为猎兵的菲，对于她来说骑士和猎兵就是正道和邪道的对立，虽然从几个月的相处来看并没有从菲身上找到邪恶的感觉，自己甚至还有点喜欢这个年仅15岁的小女生，但自己的思想始终无法接受菲曾身为猎兵的事实，这种摇摆不定的心情也正是她无法与菲建立起战术连接的根本原因，于是她提出与菲打一场，如果自己赢了就要菲说出自己成为猎兵的原因。

战斗的结果虽然是平手，但菲还是主动认输并说出了自己的身世。她原本是孤儿，被“西风的旅团”的猎兵王捡到并收养，自己便跟着这个猎兵团走南闯北，由于是猎兵团，打打杀杀再说难免，她更是在10岁的时候就有了上战场的经验，团员们因为她可爱的外表还给她取了个“西风的妖精”的名号。当时“西风的旅团”和“赤色星座”这两个猎兵团被称为大陆西部的双璧，不过两个团的团长在某天进行了一场决战，随着猎兵王的身死，团队随之解散，而自己则被当时还身为游击士的莎拉带回了士官学院。由于并非主动加入猎兵团，劳拉心中的隔阂自然消除，两人也因此恢复了和谐的关系。

马奇亚斯虽然是平民出身，但也是在帝都长大，既然来到了帝都自然也得去他家坐坐，在这里，一张旧照片勾出了马奇亚斯的回忆。照片上的漂亮女性是他表姐，由于父亲工作的关系，一名贵族通过父亲的关系结识了他的表姐，并且两人很快便坠入爱河。但由于表姐的平民出身，这对于贵族来说是一件蒙羞之事，于是进入贵族家门后的表姐就一直承受着各种压力，最终选择了自尽，这也是马奇亚斯痛恨贵族的原因所在。不过在士官学院这几个月里他意识到了并不是所有贵族都同样做派，其中劳拉和里恩平易近人的态度让他感触颇深，对贵族的恨意也慢慢变淡了。

完成了前两天的实习任务后，众人被邀请到“圣阿斯特莱亚女学院”（圣アストライア女学院），在这里就读的艾丽泽接待了众人，不过邀请众人的却是帝国现任皇帝尤肯特的女儿阿尔芬皇女（アルフィン皇女），期间皇帝的长子——放荡皇子奥利维特出现，并告知大家他是士官学院的理事长，而创建Ⅶ组也正是他的提议。自从在利贝尔王国感受到危机后，回国后的奥利维特就展开了各种行动，其中便有在士官学院创建Ⅶ组，之所以要将平民和贵族安排到一起，为的是通过交流淡化彼此之间的对立关系，并引导成员以自己的立场来看待事物，走出和革新派与贵族派都不同的第三条路。



实习日的第三天是夏至祭，这一天皇室成员要亲自前往帝国各处与市民见面，而两个小组的任务是协助军方保护皇室的安全。虽说安保工作已经非常严密，但隐藏在暗处的敌人还是发动了攻击并拐走了阿尔芬皇女和艾丽泽。虽然里恩带队救下了两人，但敌人的首脑也随之出现，其中就包括之前在诺尔德高原击退的基迪恩。其中代号为C的敌方首脑有着很强的实力，他声称自己的组织名为“帝国解放战线”，虽说对皇族和士官学院的学生们没有明显的敌意，但从他们的言语中能感受到对于帝国宰相有着极强的恨意。

流程

7/17

剧情后玩游泳小游戏，在光圈缩小到图标区域时按△和○键，获得第一可得到3点AP，没得到第一的情况下可以一直挑战。下课后分别到“本校舍1F”和**エリオット**对话、在“本校舍屋上”和**フィー**对话、在“**ギムナジウム**”和**ラウラ**对话触发剧情，去操场体育仓库附近触发**エマ**的相关剧情，和**エマ**的羁绊值+50。返回宿舍触发剧情，晚上和**エマ**对话可触发占卜的剧情。

7/18

除了完成分支任务和秘密任务外，在“吃茶・宿泊《**キルシェ**》”2楼的木桶处可以喂猫，自由活动结束后就是惯例的探索“旧校舍”了。此次行动中，**ラウラ**和**フィー**不能同时在队伍中，鉴于这一层需要用**ラウラ**来破坏柱子，因此就只好放弃**フィー**了。地下4层的迷宫难度不高，除了需要破坏的柱子和开启机关搭路就没什么需要注意的了，击败最深处的BOSS后获得报酬结晶回路“龙眼”。离开学校前记得完成第二个秘密任务以及到“本校舍屋上”的长凳上喂猫。离开学校时触发剧情，之后寻找**エリゼ**，分别前往“**ギムナジウム**”和**ラウラ**对话、“**グラウンド**”和**フィー**对话、“学生会馆2F・学生会室”和**トワ**对话，最后在学校大门触发剧情，之后自动前往“旧校舍”发生战斗。

BOSS战 セラフィムゲイト×3

这场战斗只能用魔法和S必杀技才能有效地削减敌人的HP，因此战前得给参战队员换成对应高阶魔法的结晶回路。敌人的普通攻击附带混乱效果，虽然一击伤害不算高，但敌人初始数量占优势。分散站位是必须的，此战以**エリオット**为核心，他的回血必杀技在战斗中有奇效，只要保证所有人都在他的回血范围基本是不可能出现伤亡的，其他人全力咏唱魔法灭敌即可。

BOSS战 オル・ガディア

刚开始的战斗由于主角变身能力大幅强化，全程普通攻击都能顺利过关，将BOSS的HP削减到一定程度后触发剧情，之后便是真正的战斗了。此战只有リィン和クロウ两人，加好物攻Buff后用附带延迟效果的必杀技攻击BOSS，CP用到接近100时释放S必杀技。

分支任务

幼驯染の本心

期限： 短
委托人： ブリジット
场所： 第一学生寮
报酬： 水言铃、AP+3（+2）
任务叙述： 接受任务后到ギムナジウム・练武场打听情报，然后到操场找到アラン，与其对话后与战术壳γ战斗，在アラン不死且由他给予BOSS最后一击的话可获得额外的AP，返回与ブリジット对话获得报酬。

分支任务

隠し撮り写真の摘发

期限： 短
委托人： フィデリオ
场所： 学生会馆2F・写真部室
报酬： グリーンペンデュラム、AP+4
任务叙述： 接受任务后依次前往グラウンド、旧校舍前和士官学院・讲堂拦截レックス，然后在讲堂2楼与レックス对话。

秘密任务

水练の稽古

期限： 短
委托人： ナイトハルト教官
场所： 本校舍1F・教官室
报酬： ティアラルの药×5、AP+4（+1）
任务叙述： 完成两个分支任务后才会出现本任务。接受任务后开始游泳的迷你游戏，玩家可以选择与其中一名成员比赛，获胜可获得额外AP，同时与该成员的羁绊值增加。迷你游戏同样可多次挑战，直到获胜为止。

秘密任务

东方风の笔

期限： 短
委托人： 用务员ガイラー
场所： 烧却炉前（夕）
报酬： ホーリースフィア、AP+4
任务叙述： 烧却炉的位置在士官学院・讲堂以北，接受任务后将笔交给学院长即可。



7/21

这次的实技测试是成员对战，玩家要选择一名同伴与ラウラ和フィー进行2对2的战斗，选择的同伴会提升羁绊值。获得额外AP的条件是不使用道具以及使用过S必杀技。

BOSS战 ラウラ、フィー

选个CP够发动S必杀技的搭档即可，战前装备攻击附带即死效果的魔法的结晶回路，开场发动S必杀技后就可以用魔法来解决战斗了，只要运气不太差，两三次行动足以结束战斗。

7/24

在“公园”的长凳上领取黑猫的馈赠后乘坐列车来到“帝都ヘイムダル”。前往エリオット的家触发剧情，接着来到“旧ギルド支部”接受任务。这次的主要任务有三个，首先着手完成“手作り帽子の落とし物”和“夏至祭关连取材の手传い”两个任务，前一个任务在“ドライケルス广场”接受（初次到广场需要看过皇宫触发剧情后才能离开），然后去“オスト地区”的居酒屋和民家打听情报，最后在车站和ジム对话完成任务并获得报酬EPチャージⅡ×3、バニラジエラ−ト×4、レモンジエラ−ト；后一个任务的起始点在“帝国时报社”，接受任务后到该地区其他店铺取材，其中百货店在1楼和2楼各有一个取材点，完成后返回时报社报告获得报酬“虎威”。完成这两个主要任务后再次前往“ドライケルス广场”触发剧情，之后才能在“ガルニエ地区”的“ホテル《デア＝ヒンメル》”接到讨伐魔兽的主要任务。地下水道东区入口就在酒店里，迷宫只有2个区域，在最深处打倒魔兽后リィン暂时作为辅助队员无法出战，返回时调查墙壁后从隐藏通路离开地下水道来到“マ−テル公园”。和エリオット的朋友碰面后时间段推移到晚上，再次前往“マ−テル公园”进行2对2战斗，此战需要操控ラウラ和フィ−对战リィン和マキアス，完成战斗后结束第一天的行程。



BOSS战 ビッグドロ−メ、ブラックドロ−メ×6

此战必须派ラウラ和フィ−出战，战斗开始不久后两人的战术连接强制断开，不过不影响战局。加好Buff后就用フィ−的大范围S必杀技将杂兵全部清场，之后就可以随便打了，看到BOSS咏唱时立即用驱动解除技打断即可。

BOSS战 リィン、マキアス

ラウラ和フィ−恢复战术连接，此战如果两人的CP都足够使用S必杀技就非常轻松，除此之外，フィ−的必杀技“スカッドリッパ−”附带即死效果，对战局有很大帮助。

分支任务

琥珀の爱

期限：短
委托人：ヘミング老人
场所：アルト通り・音乐吃茶《エトワール》
报酬：浓密ぷるプリン×5、AP+4
任务叙述：接受任务后先到エリオット家向フィオナ打听情报，然后到ヴァンクール通り的百货店与前台对话，之后到オスト地区的中古屋《エムロッド》拿到唱片。

7/25

前往“ヘイムダル港”和港口的ダンベルト亲方对话接受讨伐魔兽的任务，进入地下水道后エリオット学会S必杀技，一路前进到“帝都地下水道3”消灭魔兽，返回时从“帝都地下水道2”的隐藏通路离开。剧情后マキアス学会S必杀技，接着前往“ガルニエ地区”的宝饰店接受任务，根据怪盗B的提示依次前往“ドライケルス广场”调查ドライケルス大帝雕像；“マ-テル公园”调查“クリスタルガ-デン”内部东北方向的椅子；“アルト通り”调查“旧ギルド支部”2楼的桌子；“ヘイムダル港”调查集装箱，最后调查导力电车完成任务，获得报酬7属性耀晶片×500。之后乘坐导力电车来到サンクト地区触发剧情结束一天的行程。



BOSS战 グレ-トワッシャ-、ワニシャ-ク×4

小鳄鱼数量不多，等它们集中后用范围攻击快速清理掉即可。大鳄鱼的单体攻击附带吸血，咆哮虽然是群体攻击但只针对其正面范围，不过威力不高，用エリオット的加血必杀技可轻松应对。

分支任务

新制品のテスト

期限：中
委托人：ハワ-ド・オ-ナ-
场所：ヴァンクール通り・ブティック《ル・サージュ》
报酬：ストレガ-・レディ、AP+4
任务叙述：让ラウラ穿着店主给的鞋子走2000步，走过的步数可以使用道具“导力步数计”查看，需要注意的是一旦将鞋子换掉，计步器就会归零。

分支任务

迷い猫の捜索

期限：中
委托人：キートン老人
场所：オスト地区・民家2
报酬：ニャンニャンストラップ、AP+4
任务叙述：接受任务后在オスト地区根据地图上的提示找到小猫。

7/26

在各个街道进行调查，具体位置如下：

・到达ヴァンクール大通り和帝国时报社门口。
・在ヴァンクール大通り和百货店2楼的クロウ对话（和百货店门口的ソルテ对话可免费获得一个ティアラの药）。
・在アルト通り和街上的ミルトン对话。
・进入ガルニエ地区的酒店。
・调查マ-テル公园，从ガルニエ地区酒店里通过地下水道来到マ-テル公园的话可获得额外AP。
・调查オスト地区帝都地下水道2的入口。
・前往ドライケルス广场的皇宫前。
・与ヘイムダル港的ダンベルト亲方对话。

完成所有调查后返回“アルト通り”向サラ汇报情况，之后乘坐导力电车前往“マ-テル公园”触发剧情，返回“ドライケルス广场”后到西北角和トワ会长对话，剧情后与魔兽战斗，大鳄鱼是之前就讨伐过的魔兽，战法和之前没有区别，实在觉得不保险就多提升下全员的防御力，战斗时建议逐一击破减少全员消耗。之后自动进入帝都地下道，一路前进到最深处，途中一共会进行3场BOSS战，其中最后一场与“C”的战斗是剧情战斗，将其HP削减到一定程度后自动结束。

BOSS战 ガ-スカルプチュア×2

火焰射线的攻击力很高，并且还是直线攻击范围，初始站位一定要分散。此战建议让エリオット上场，他的必杀技“ホ-リ-ソング”兼具回复和解除异常状态的能力，是保命神技。BOSS的HP不高，只要撑过它的第一轮爆发就基本安全了。

BOSS战 ゾロ・アグル-ガ

中看不中用的家伙。“ダ-クブレス”和“大振动”都是范围攻击，前者伤害在2000以上并附带异常属性，不过只要エリオット有足够的CP释放“ホ-リ-ソング”就不是问题。范围魔法的威力很高，不过一来可以用驱动解除技打断，二来可以用魔法盾反弹伤害，因此对我们构不成任何威胁。



秘密任务

取り違えられた荷物

期限：短
委托人：ボンド
场所：ヴァンクール大通り
报酬：こばしりみつしい、AP+4
任务叙述：在和百货店门口和ボンド（拿着手提箱的人）对话接受任务，接着到ガルニエ地区和ジョナサン对话打听情报，最后到アルト通り的音乐・吃茶《エトワール》找到拿错箱子的老人。

第5章 动き始めた意志

剧情



经历过帝都动乱之后，特殊班级Ⅶ组迎来了两名新同学，第一个是之前在诺尔德高原与里恩等人一起行动过的、隶属于铁血宰相奥斯本直接管理的孩子之一的米利亚姆，她加入的目的再明显不过了，就是宰相用来观察Ⅶ组的一双眼睛，不过由于米利亚姆的加入有帝国皇帝的首肯，学院自然也无法拒绝；第二人是多次与Ⅶ组有过接触的、身为学长的克罗（**クロウ**），虽然他自身能力优秀，在参加活动时也表现得很活跃，但由于上课的次数达不到毕业的要求，因此特地转到Ⅶ组来补课。

与新人的相处还算融洽，近段时间比较令人在意的消息是由新任克洛斯贝尔市长兼IBC（克洛斯贝尔国际银行）总裁的迪塔（**ディータ**）所提议召开的西塞姆里亚通商会议，几大国家都将派高层参加，帝国方面将由奥斯本宰相担此重任，各大媒体也就此事纷纷发表自己的看法，就连里恩经常关注的电台节目“晚会时间”也提及此事。说到晚会时间这个栏目就不得不提到声线优美的女主播蜜丝缇，然而在街头偶然与蜜丝缇相遇的里恩却发现了一个秘密——身为主播的蜜丝缇其真实身分竟然是之前在帝都遇见的、在帝都人民心中有着极高人气的帝都歌剧院的头牌——苍之歌姬薇塔·克洛提德（**ヴィータ·クロチルダ**），不过从交谈中可以看出她对里恩很感兴趣的样子。

很快又到了实习的日子，这次两个队伍的实习时间均为两天，在此之后所有人要到加雷利亚要塞集合参观军事演习。里恩所在队伍此次前往的地点是劳拉的老家雷格拉姆（**レグラム**），这个湖畔小镇位于巴利亚哈特西南，由阿尔泽特子爵家管理，250年前活跃于狮子战役中的“枪之圣女桑德罗特”的根据地就在离此不远处的罗恩格林城（**ロ-エングリン城**），作为管理者的阿尔泽特子爵家先祖正是这位女英雄的两大副将之一。除了这里的美丽风景外，还有一点也是为游客们所津津乐道的，那就是造访有着“光之剑匠”之称的子爵家家主所开设的“练武场”。阿尔泽特家主由于有事外出，迎接众人的是老管家克劳斯，安顿好之后自然就要开始完成实习任务，不过任务内容并不在老管家手里，而是在如今小镇上惟一的游击士手里。众人在游击士协会里见到了游击士特瓦尔，他与莎拉也算是老相识了，由于帝国与利贝尔王国的纠葛，代表帝国政府的革新派和贵族派都对源于利贝尔的游击士协会进行打压，如今大部分成员都已经不在帝国内部活动，之所以特瓦尔还留在这里，一来是他跟管理这里的阿尔泽特子爵关系不错，二来是阿尔泽特子爵所属的阵营既非革新派也非贵族派，而是选择了中立。

实习任务完成得很顺利，很快劳拉的父亲维克特（**ヴィクタ-**）归来，一起吃饭时维克特一针见血地指出了里恩在剑术上的缺陷，那就是畏惧，是一种对自身力量的畏惧。里恩在遇到极度危险事情时会爆发出强大的力量，这一点在旧校舍救艾丽泽时就能看出，对于这一未知力量里恩深感恐惧，为了压制住藏在自己身体里的“野兽”，里恩师从剑术大师尤恩·卡法伊并继承了八叶一刀流，不过这并没有从根本上解决里恩畏惧力量的问题，这也使得他在战斗中始终不敢用尽全力。为了引导里恩从根本上解决这个问题，维克特提出了与里恩比试的建议，在战斗中维克特展现出了强大的实力，在逼迫里恩发挥出了潜藏的力量后，用更强大的力量毫不留情地将其击败，目的在于教导里恩不要畏惧和否定力量，而要学会承认并善于利用自己的力量。

实习第二天一早，阿尔泽特家就有贵客来访，贵族派领导人凯宴（**カイエン**）公爵的到来意在拉拢身为中立派的阿尔泽特家族，这次明目张胆的拉拢也昭示了贵族派内战的决心。为了及时联络其他中立派贵族，维克特再度离开，而众人在完成实习任务后也来到了下一个聚集点——加雷利亚要塞。这里是帝国正规军的一大据点，第五机甲师团的屯驻地，一方面监视共和国的行动，另一方面暗中牵制着贵族派的行动。这次的军事训练旨在展示新式导力战车的实力，不过在训练途中遭到帝国解放战线的袭击，训练场地一团乱不说，列车炮更是被对方控制，随时都有发射的可能，而炮轰的地点自然就是克洛斯贝尔——那里正是因西塞姆里亚通商会议前往克洛斯贝尔的奥斯本宰相目前的所在地。战斗的轰鸣声在四周响起，Ⅶ组成员顺利潜入了加雷利亚要塞内部，目的自然是阻止列车炮的发射。当突破重重阻碍的众人来到要塞外侧时，正好看到了令人心惊的一幕，列车炮竟然提前发射了！在黑发少年不甘的怒吼声中，巨大的轰鸣声随之响起……不过也仅仅是轰鸣声，为了防止列车炮的误射，第一发炮弹使用的是空弹，这样一来就为众人争取到了不少时间，最终总算是及时赶到了炮台处并阻止了列车炮的发射。



流程

8/21

课间问题回答“铁骑队”AP+1，放学后可在操场阶梯上方的长凳上喂猫，满足狮子心勋章的获得条件的话可以去找指定教官对话获得。前往“学生会馆2F·学生会室”触发剧情，之后选择两名同伴一起寻找**ミリアム**，分别前往“**グラウンド**”、“**ギムナジウム**”和“技术部栋”，最后到“本校舍屋”触发剧情，完成后同行的同伴羁绊值上升。返回宿舍结束当天行程。

8/22

主要任务中首先完成“导力**バイクの**机能扩张”，接受任务后依次选择“**ハンドルを右に切っておく**”、“**気持ち左に切る**”、“**早めにブレ-キをかける**”可获得额外AP，该任务的报酬是“**ヴォルカンレイン**”。调查旧校舍时**ミリアム**和**クロウ**固定在队伍中，前往地下4层会触发小对话。地下5层的迷宫里需要切换不同颜色的桥搭路，最深处进行BOSS战。完成任务可获得报酬“银言铃”，返回宿舍前记得完成秘密任务和喂猫，猫的位置在“吃茶·宿泊《**キルシエ**》”2楼。



BOSS战 アンスルト

难度较高的战斗，由于这个BOSS本身抗火抗冰，利用魔法盾反射它的冰魔法意义不大，建议直接用驱动解除技破坏掉它的咏唱。这个家伙所有攻击的范围都比较大，且攻击力强悍，建议集中站位加好各种防御Buff与其硬扛，回复依旧主要靠**エリオット**的必杀技来解决。这个BOSS吃黑暗和恶梦状态，**フィ**一带黑暗效果的必杀技和**クロウ**带恶梦效果的魔法可以利用起来，另外**ミリアム**的必杀技“**バスタ-ア-ム**”气绝附加率很高，而且还带驱动解除，可以多用。

分支任务

学院七不思议の调查

期限：短
委托人：ベリル
场所：学生会馆2F·オカルト研究会
报酬：恶梦の刃、AP+4
任务叙述：首先向ベリル打听七大不可思议事件的情报，然后分别找本校舍2F·美术室的クララ、礼拜堂的ハイベル、图书馆的トマス、グラウンド的ポーラ、ギムナジウム的フリーデル、中庭钓鱼点的ケネス和第一学生寮门前ロッテ询问具体情况，最后返回向ベリル报告。

秘密任务

続・水练の稽古

期限： 短
委托人： サラ教官
场所： 本校舍1F・教官室
报酬： ゼラムカプセル、AP+4（+1）

任务叙述： 完成除讨伐魔兽的主要任务外的所有任务后才能接受此任务。和之前的游泳任务一样，选择一名成员进行游泳比赛，胜利可获得额外AP。

秘密任务

眠り入った男の子

期限： 短
委托人： ロジーヌ
场所： トリスタ礼拜堂（夕）
报酬： プライムコーヒー、ロイヤルサブレ×5、贅沢リッチタルト×5、AP+4

任务叙述： 首先前往トリスタ・民家和夫妇对话，然后到トリスタ礼拜堂和クルト对话，接受任务后自动完成。

8/25

本次的实技测试由**リィン**带领**ミリアム**和**クロウ**二人对战Ⅶ组其他成员，共要进行两场战斗，其中第一场的对手为男性队；第二场为女性队。



BOSS战 エリオット、ガイウス、マキアス、ユ-シス

クロウ的必杀技“フリ-ズバレット”攻击范围大且附带很高的冻结属性，一定要多加利用，运气好可以在对方完全没出手机会的情况下获胜。额外获得AP的条件为我方不出现战斗不能且发动回避反击，考虑到反击的范围，建议将ユ-シス留下不杀，等触发了回避反击后再动手。

BOSS战 ラウラ、フィ-、アリサ、エマ

具体战法和前一战一样，额外获得AP的条件为我方不出现战斗不能且使用驱动解除阻止对手的魔法咏唱，留下以法系攻击为主的エマ，等她使用魔法时用リィン的“红叶切り”攻击即可。需要注意的是エマ的血量较少，进行范围攻击时尽量避开她。



8/28

出宿舍前调查邮箱获得“**ア-ベントステッカ-**”，在公园拿过黑猫的馈赠后就可以坐火车前往目的地了。众人安顿好之后前往“游击士协会・**レグラム**支部”接受实习任务，讨伐魔兽的主要任务和换街灯的分支任务都在“**エベル街道**”，可以先完成这两个任务，魔兽的位置在“**エベル街道2**”的最北部，完成任务可获得报酬“**セピス块×600**”。接着前往“**アルゼイド流・练武场**”进行另一个任务——与执事**クラウス**战斗，队伍成员中**リィン**、**ラウラ**和**ミリアム**固定参战，最后一人由玩家自选。完成任务后获得报酬“**麒麟牙**”，并且**ラウラ**的S必杀技进化为“**真・洸刃乱舞**”。离开练武场时间段变为傍晚，返回“游击士协会・**レグラム**支部”触发剧情，之后与**アルゼイド**子爵进行剧情战斗，两战都必败，第二战坚持一段时间可以看到**アルゼイド**子爵的S必杀技。

BOSS战 サメゲ-タ-×2

攻击力很高的魔兽，不过只有附带吸血效果的单体攻击，让血厚的前卫挡住压力不大，其攻击附带气绝属性，记得让挨刀的人装备气绝无效的饰品。这个家伙怕水和风属性，并且冻结属性比较克制它，有对应属性的魔法就多多使用吧。

BOSS战 执事クラウス

老爷子只会使用武技，攻击直线范围，注意自己身的站位。由于不存在魔法的威胁，ラウラ可以使用必杀技“洸翼阵”靠近老爷子吸引火力，有“心眼”的加成很难被BOSS命中。

分支任务

街道灯の一斉交换

期限： 短
委托人： ダンカン
场所： 《ワト-商店》
报酬： クリスタルフラッド、AP+4

任务叙述： 需要更换的街灯共有14个，查看大地图就能找到具体位置。

8/29（日）

上午只有一个讨伐魔兽的主要任务，地点在“**エベル街道**”，由于分支任务“慰灵の供え物”所需的两种素材都在“**エベル街道**”的魔兽身上掉落，建议接受分支任务后一起完成。建议从“**エベル街道1**”左侧的入口进入可顺路回收宝箱，途中拦路的大树用B级以上的刚属性武器攻击即可破坏。返回“**レグラム**”自动完成任务获得报酬“**Uマテリアル×7**”，前往“**アルゼイド子爵邸**”触发剧情后追加任务，完成任务后进入“游击士协会・**レグラム**支部”整理资料后进入晚上。

BOSS战 ファランクスJ9

很简单的战斗，这个机器人用刚属性武器来攻击很容易触发战术连接，延迟行动的必杀技对它也很有效，リィン和ユ-シス都有带延迟属性的必杀技，用这两人足以让BOSS无法行动。

分支任务

慰灵の供え物

期限：中
委托人：シスター・セラミス
场所：レグラム礼拜堂
报酬：アセラスの药・改×3、AP+4
任务叙述：魔兽的相关素材通过消灭“エベル街道”的魔兽获得，香料“ホワイトシード”要去找“アルゼイド子爵邸”的料理长对话获得。返回交给シスター・セラミス后获得祭拜用的食物，前往港口祭拜圣女像。

分支任务

幻の鱼を求めて

期限：短
委托人：ウェイバー
场所：宿酒场《アプリコーゼ》（下午）
报酬：フレッシュハーブ×10、にがトマト×10、魔兽の壳×10、AP+4
任务叙述：与“エベル街道1”桥上的アナベル对话后开始钓鱼，目标是钓到“ゴルドサモーナ”。

秘密任务

猎骑队の御守り

期限：短
委托人：シンディ
场所：游击士协会外的观景台（下午）
报酬：フェアリーブローチ、AP+4
任务叙述：前往“エベル街道2”寻找“グローグラス”，之后返回交给シンディ。

8/29（夜）

准备就绪后坐船前往“ローエングリン城”，入城后要进行一场强制杂兵战，战斗结束后エマ学会S必杀技。首先来到“ローエングリン城·左翼”取得“黄の宝珠”，然后到“ローエングリン城·右翼”解除结界。继续前进，从“ローエングリン城·外回廊1”进入“ローエングリン城·左翼”，在这里获得“赤の宝珠”，开启“ローエングリン城·阶段部屋”前的结界后进入房间发生强制战斗，最后从“ローエングリン城·外回廊2”来到“ローエングリン城·天守阁”进行BOSS战。



BOSS战 ノスフェラトゥ、シャドウスピリッツ×4

敌人的能力很强，攻击附带恶梦效果，一定要配备对应饰品。另外，这个BOSS还会不停召唤杂兵，杂兵虽然不禁打，不过攻击范围较大，聚拢后即使用范围技能清理掉。BOSS的弱点属性是空，这个迷宫里可以拿到一个附带全屏攻击空属性魔法的结晶回路，可以给エマ装上好好发挥一下。

8/30

和“宿酒场《アプリコーゼ》”外的シンディ一行人对话可以获得苍天面《瑞雨》×3、炎上フライ×3，之后乘坐火车前往“ガレリア要塞”。在要塞内部参观学习，在各个区域和同伴对话。

8/31

剧情后サラ和パーティメンバー加入队伍，战术连接系统追加“バースト”指令。进入“要塞·兵舍区画”发生强制战斗，之后从“要塞·中继エリア”来到“要塞·クロスベル侧回廊”进行BOSS战。继续深入，进入列车炮所在的“要塞·クロスベル侧回廊”后再度进行连续两场BOSS战。



BOSS战 ゼフィランサス×2

跟序章一样的战斗，敌人会使用魔法，反射盾又可以派上用场了。不过这两个家伙吃延迟，使用サラ的必杀技“电光火石”和リィン的“弧影斩”基本可以让BOSS无法行动。

BOSS战 帝国解放战线·剑×2、帝国解放战线·小铳×2、トライアタッカ-R2、トライアタッカ-HG

帝国解放战线的成员除了HP多点外没什么难点，注意自身的消耗即可。战斗快结束时先把我方所有成员的HP补满以面对下一场战斗。

BOSS战 S-スカ-レット、R·ゼフィランサス×2

两个大机器人和之前在外侧的BOSS战一样，吃延迟是它们的最大弱点，让里恩移动到ゼフィランサス的一侧，用“弧影斩”就可以一次性攻击到两架机器人限制其行动。气绝效果对S-スカ-レット比较有效，用ミリアム的“バスターアーム”或ラウラ的“洸圆牙”来对付会有不错的收益。当S-スカ-レット的HP不多时就立即用S必杀技清场，否则轮到她行动时必定会使用S必杀技，范围攻击，伤害在6000以上。

第6章 黑と银 ~钢都动乱~

剧情

虽然阻止了列车炮的发射，但国内两大派系的对立局势已经到了水火不容的地步，以奥斯本宰相为首的革新派以对抗恐怖分子为理由大幅加强了铁路宪兵队的警戒程度，而贵族派也以此为由增强军备，并且还传出了花重金雇佣猎兵团以及和“帝国解放战线”之间有关系的谣言。与此同时，克洛斯贝尔市长也发布了独立宣言，表示要脱离帝国和共和国两大国的控制，成为独立国家。

国内外局势一片混乱，Ⅶ组的实习计划也在学院首脑们开会之后决定继续下去，这次里恩所在队伍的实习地点是阿莉莎的故乡黑银钢都卢雷（ルーレ）。卢雷是诺尔迪亚洲的州都，由里恩一行人的学姐、安洁莉卡所在的罗格纳侯爵家管理，因大陆最大的重工业企业——莱茵弗德社而闻名，城外巨大的矿山和城内大规模的店铺是这座城市的特色所在。Ⅶ组成员此次前往实习地的方式不再是坐火车，而是乘坐由奥利维特王子负责、莱茵弗德社协助开发的高速巡洋舰卡雷加斯（カレイジャス），这也是这艘巨大的飞船首次出现在世人眼中，同时也昭示了由奥利维特王子带队的中立派的正式成立，这艘巡洋舰的舰长正是中立派贵族的代表、劳拉的父亲维克特，Ⅶ组的成立也是奥利维特为实现自己中立道路埋下的一个伏笔。

乘坐时速高达每小时3600亚距的飞船，里恩等人很快就到达了此行的目的地，女仆夏珑自然担当起了接待众人的任务。由于国内局势的极度紧张，众人在完成实习任务时就赶上了铁路宪兵队和领邦军的对峙，双方都对于护卫城市各执一词，最终在双方领队的协商下暂时缓解下来，而铁路宪兵队的领队人就是众人多次遇见过的克蕾雅上尉，同时她也是直属宰相管辖的“铁血的孩子们”中的一员。深夜，克蕾雅让里恩到酒吧一聚，提到了恐怖组织背后有贵族派撑腰的可能性，如今宪兵队正准备对“莱茵弗德第一制造所”进行强行搜查。其实如今的莱茵弗德社内分为了几大部分，分别由不同的派系控制，而负责钢铁和大型机械制造的第一制造所就由贵族派控制，革新派控制的则是负责制作武器和战车的第二制造所，这也是当年伊莉娜为夺取实权寻求两大势力帮助所付出的代价。

第二天，军工厂遭到了结社制造的巨大机器人的袭击，事后领邦军以恐怖分子袭击矿山并劫持人质为由封锁了矿山。众人在查看过矿山被袭的状况后发现了不对劲的地方，冒烟的地方有明显使用发烟筒的痕迹，很显然领邦军是在掩饰什么东西。没过多久，学姐安洁莉卡赶到现场，作为罗格纳家族的一员，她手里自然有着内部消息，那就是暗中克扣铁矿石。由于矿山的所有权是皇室，每年的开发量是固定的，想偷偷开挖是不可能的，于是他们就从钢铁纯度入手，近年来制造的钢铁纯度明显有所降低，而省下来的铁矿石就被运走，每年光是这批省下来的矿石就足够制造2000台主力战车。为了调查出事实，众人从秘密通道潜入矿山内，在这里众人解救出了人质并让同行的克罗学长负责将他们带出矿山，在矿山深处再次遭遇帝国解放战线的人，一番苦战后Ⅶ组成员再度战胜对手，而就在对方准备乘坐飞船离开时，飞船突然发生爆炸坠落深谷，看样子飞船上的人是毫无生还的希望了。虽然解决了事件，但贵族派与恐怖分子合作以及倒卖矿石的证据也因没有了证据而不了了之，不过女仆夏珑和克蕾雅两人都找到了飞船爆炸的原因——有人使用远距离狙击来复枪攻击飞船，看来整个事件远远没想象中那么简单。



流程

9/18

可以行动后前往“图书馆2F”喂猫，离开学校时触发剧情，之后自动返回宿舍，休息后进入第二天。

9/19

喂过黑猫后开始进行主要任务，黑猫的位置在“第2学生寮”门前的长凳上。“个人的な依赖”这个任务需要在“**ギムナジウム・修练场**”与**アンゼリカ**单挑，虽然输掉也可以完成任务，但战胜她可以获得额外的AP，**アンゼリカ**的命中率不高，战斗初期可以一边给自己加Buff一边靠回避反击消耗她的HP，等其HP减半后就可以用大威力必杀技接S必杀技秒掉结束战斗，完成任务可获得报酬“逆鳞”。

接着是探索旧校舍地下6层，这一层有拦路的石柱，记得带上**ラウラ**或**ミリアム**同行。迷宫里需要开启机关搭路才能继续前进，深处依旧要面对BOSS战，完成任务后获得报酬“混沌”。离开“旧校舍”后记得完成秘密任务和在“吃茶・宿泊《**キルシエ**》”2楼喂猫，之后前往“本校舍2F・端末室”触发剧情并结束本日的行动。



BOSS战 エルヴァヴリア×2

敌人的攻击范围较大，不过攻击力略显薄弱，带个会范围回复魔法或必杀技的角色一起行动就没什么压力了。延迟和气绝效果对该BOSS都有比较明显的效果，战斗时可加以利用。

分支任务

手料理のプレゼント

期限：短
委托人：ミント
场所：学生会馆1F・厨房
报酬：魔兽の赤身×10、魔兽の白身×10、魔兽の壳×10、魔兽のゼラチン×10、魔兽の油脂×10、魔兽の粉末×10、AP+3（+2）
任务叙述：将汤、主菜、点心类绝品料理交给ミント，根据玩家交纳的料理不同，可获得不同的评价，对应的奖励也有所变化，其中最好的是交纳“ジュエルポタージュ”、“苍天面《瑞雨》”和“浓密ぷるプリン”，要是没有对应的料理就自己做，做前先存档，食材用完了没做出绝品就读档重来。

秘密任务

执事の隐し事

期限：短
委托人：パトリック
场所：ギムナジウム・练武场（夕）
报酬：サイレンスブルー、AP+3（+2）
任务叙述：接受任务后依次和“第1学生寮”的ロッテ、“第3学生寮”的シャロン对话，最后在“吃茶・宿泊《キルシェ》”找到セレスタン。与其对话后要完成一个小游戏，从他手中选择两张牌中数字大的那张，牌会以很慢的速度左右切换几次，记住牌的位置不难。最后返回ギムナジウム向パトリック报告。

9/22

流程中最后一次实技测试，对手是**サラ**教官，额外获得AP的条件为40次行动内结束战斗且我方队员不出现濒死状态（红血）。

BOSS战 サラ

此战出战队员为リィン和两名自选队员，比较稳定的战法是选择一强攻一奶妈，保证自己血量的前提下稳步进攻，等サラ半血之后用S必杀技清场。如果等级够高装备够好可以直接上三强攻阵容，第一轮必杀技输出后直接全员释放S必杀技清场。不过サラ的必杀技附带封技效果，上场的成员记得装备相应饰品。

9/25

到焚烧炉（操场阶梯上方）旁边的树下可与黑猫对话触发剧情，之后前往“**グラウンド**”。在飞行船“**カレイジャス**”里分别到“前方甲板”、“后方甲板”、“船仓”、“**ブリッジ**”触发剧情后到达黑银的钢都“**ルーレ**”。进入“RF本社**ビル**”后接受任务，第一天的主要任务是探索稀有金属，前往“**ルーレ**工科大学”接受任务后通过“**ザクセン**山道”进入“铁矿山・第三坑道”，在深处打倒BOSS后拿到稀有矿石。返回交纳任务获得报酬“U**マテリアル**×10”，离开“**ルーレ**工科大学”后时间段进入傍晚，坐垂直电梯来到广场触发剧情。

晚上和各成员对话可以玩牌，接到**クレア**大尉的电话后外出，乘坐电梯到1楼往前走会触发有人从电梯离开的剧情，返回电梯附近可触发与**フィー**之间的小剧情，可获得50点羁绊值和2点AP，**フィー**加入队伍。完成秘密任务后前往“**ダイニングバー**《F》”触发剧情，之后自动进入第二天。

BOSS战 ゴルドフングス、タ-トルバグ×4

很简单的战斗，大蘑菇的单体攻击虽然附带能力下降效果，不过造成的伤害简直是在挠痒，4只小怪的威胁都比它大。

分支任务

ARCUSの通信强度调查

期限：短
委托人：ヨハン主任
场所：《RFストア》
报酬：エインシェントグリフ、AP+4（2）
任务叙述：接受任务后分别前往“ダイニングバー《F》”、“修理屋《ジャッカス》”、“ルーレ大圣堂”、“ルーレ工科大学”、“ルーレ・民家1”北部“？？？”地区的门前使用“导力波测定器”后返回向ヨハン主任报告，只要测试过三个地方就算完成，测试过全部五个地方可获得额外AP。

分支任务

スピナ间道の手配魔兽

期限：长
委托人：ノルティア州领邦军
场所：ログナー侯爵家门口
报酬：セピス块×700、AP+4
任务叙述：魔兽的位置在“スピナ间道”最深处，敌人是两只オオイシゲエロ。BOSS以单体攻击为主，群体攻击的范围很小但附带石化效果，主力回复成员エリオット一定要戴上防石化的饰品。气绝和冻结属性对该BOSS较有效，并且它弱水，用水属性魔法猛轰吧。

秘密任务

真夜中のかくれんぼ

期限：短
委托人：ロコモ
场所：下层广场（夜）
报酬：Uマテリアル×5、AP+4
任务叙述：接受任务后来到上层“？？？”位置调查木箱。

9/26

接受任务后前往“**ノルティア**街道”讨伐魔兽，其位置在该区域的西南部。返回城镇时触发剧情并进行BOSS战，接着前往矿山，剧情过后自动返回城镇。前往“RF本社**ビル**・23F”触发剧情，**アリサ**的S必杀技进化为“**ジャジメントアロー**”，**アンゼリカ**加入队伍。通过“地下连络道”来到“铁矿山・第3坑道”，继续前进来到“搬入区画”，回复装置处继续往前进行BOSS战。打倒BOSS后**クロウ**离开队伍，整备好队伍后进入“中央**コントロール**室”再度进行BOSS战，完成战斗后本章结束。



BOSS战 タト-ジャ×3

三只大型魔兽的HP很多，不过攻击方式很单调，行动速度也较慢，喷毒虽然是范围攻击，不过一来攻击力较低、二来毒这个异常状态每回合的损血实在是不够看，エリオット一在场的情况下根本不需要担心回复力不足。这一战尽量保存CP，留着返回城镇时面对的BOSS战时使用。

BOSS战 ゲシュパ-ドG

皮糙肉厚的大家伙，普通攻击造成的威胁不大，随时保持身上有回血Buff就会非常安全。BOSS使用大招前会进行较长时间的咏唱，可轻松用驱动解除技打断。这个BOSS比较吃冻结和炎伤，リィン的必杀技“业炎击”在这里可以派上用场。

BOSS战 B・ゼフィランサス×2

打法和在第5章遇到的大机器人没有区别，依旧是靠延迟效果就能无伤过关的一战。

BOSS战 V-ヴァルカン、帝国解放战线・剑、帝国解放战线・小铳×2

杂兵的HP较高，机枪扫射为小范围攻击但伤害较低，我方集中站位硬扛即可，分散站位反而影响范围回复技的发挥，以最快速度将杂兵清场后再专心对付BOSS。V-ヴァルカン的大部分招式不具威胁，并且他的命中率较低，即便使用需要咏唱的魔法来回复也有足够的时间。惟一需要注意的是他的S必杀技，伤害在6000以上，并且他还有一个给自己加攻加防的技能，如果在使用了这个技能后发动S必杀技伤害可以过万。BOSS的HP被削减1/3左右时就会发动S必杀技，争取在我方满血状态主动引诱他使用，人员站位两两一组，两组的间隔尽量拉远，这样即便有人战斗不能了也留有后手。

BOSS战 《C》、G・ゼフィランサス×2

两只机器人还是老方法对付，《C》的通常攻势要强于V–ヴァルカン，可让アンゼリカ使用必杀技“ドラゴンブ–スト”加好攻防后靠近BOSS吸引火力，其他人优先解决机器人。这个BOSS除了自身的攻击外，还会召唤机雷，这东西如果不及时解决掉就会自爆。《C》的S必杀技爆发力不足，伤害在7000以下，血量低于7000的角色尽量远离BOSS。

分支任务

ガンユニットのテスト

期限：中
委托人：サンディ主任
场所：《RFアームズ》
报酬：メカニックゴーグル、AP+4
任务叙述：这个任务需要从フィー、マキアス和クロウ中选择其中一人拿着测试用的銃器打倒10只ダンシングオウル，鉴于フィ–有带即死效果的必杀技，杀敌效率相对更高，因此可以优先选择给她。ダンシングオウル会在“ザクセン山道”出现，所谓杀死敌人只需要完成最后一击即可。

分支任务

迷い猫の大捜索

期限：短
委托人：バニラ
场所：ルーレ・民家1
报酬：メルティグラタン×5、AP+4
任务叙述：接受任务后依次调查“ルーレ工科大学”旁边的长凳下、“大众食堂《ドヴァンス》”外的长凳下、“ルーレ驿”外的长凳下，最后在火车上抓住小猫。

终章 士官学院祭、そして——

剧情

在矿山事件中，帝国解放战线被摧毁，Ⅶ组成员受到了皇帝的褒赏，同时也将正式作为第三股势力来面对统治着帝国的另外两大势力。经过短暂的休息后，迎来了一年一度的学院祭，在忙碌的准备工作中，Ⅶ组成员间的羁绊进一步加深，然而在学院祭召开的前一天晚上，旧校舍突发异变，强烈的力场包围着整个旧校舍，不过身为Ⅶ组成员的众人却可以穿过这个奇怪的力场。为了保证学院祭的顺利召开，众人对旧校舍进行了最后的探索，在终点处众人面对的是一个巨大的虚影，而一直以来在里恩心中响起的声音越发清晰，似乎只有击败虚影才能获得关键的力量。

随着虚影的崩坏，包围旧校舍的力场也随之消失，笼罩学院的危机也自然消除，不过旧校舍最底层却出现了一个巨大的人形机甲，看样子是古代遗物，学院立即派出专人对这部机甲进行解析，当然里恩等人自然不会继续留在这里，他们还得养好精神参加第二天的学院祭。经过多日的排练，Ⅶ组在学院祭上表演的小型演唱会大获成功，获得了观众投票的第一名，这也为Ⅶ组这大半年来在学院的表现画上了一个完美的句号。

后夜祭结束后，院长来到操场并宣布了一件令人震惊的事，帝国东部的加雷利亚要塞因为神秘原因被毁，帝国也因为克洛斯贝尔发表独立宣言准备发动战争。第二天，铁血宰相奥斯本在帝都广场对发动战争进行公开演讲，谁知原本以为已经随飞船坠落谷底的帝国解放战线首领“C”突然出现，并利用超远程狙击枪射杀了宰相，同时大量人形机甲入侵帝都，帝国内部陷入一片混乱，而所有的这一切都由与里恩见过几次面的、深受帝国民众喜爱的苍之歌姬薇塔・克洛提德使用未知技术将现场画面展示给了学院里的所有人，不过此刻薇塔的身分自然已经不再是苍之歌姬，而是噬身之蛇的蛇之使徒第二柱苍之深渊。完成狙击任务的C很快就被赶来的克蕾雅抓了个现行，在交手中C的面具被打落，露出的脸赫然是Ⅶ组成员所熟知的克罗学长。借助巨大人形机甲的庇护，克罗轻易摆脱了克蕾雅的阻拦扬长而去，而众人知道士官学员将是这些恐怖分子的下一个目标。

看着这一切的艾玛终于道出了自己的身分，苍之深渊薇塔・克洛提德是自己的姐姐，而她进入士官学员的目的和隐藏在旧校舍底层的神秘人形机甲不无关系，她声称自己是作为引导者而来到学院的。为了保卫学院，实力强大的教官们毅然站了出来，甚至连女仆夏珑也不惜暴露其结社执行者Ⅸ——“死线”库尔佳的身分参与到了保卫学院的战斗中。虽然所有学生都被老师命令躲在学院里避难，但身为特殊班级Ⅶ组领导人的里恩自然不会坐以待毙，带领众人加入到了保卫战。不过人的肉体和巨大的钢铁战士还是有很大差距，特别是面对对方的队长机，完全无法对其造成任何伤害。绝望之际，里恩心中响起了神秘的声音，时机已成熟，沉睡在旧校舍底层的巨大机甲自动启动并来到了里恩的身边，里恩则在一直跟随着艾玛的黑猫雪莉奴的引领下坐上了巨大机甲的操作台，成为了灰之骑士的操纵者并轻易击败对手。不过还没等众人高兴，克罗就乘坐苍之骑士赶到了现场，并以绝对的实力击败里恩，为了保全灰之骑士，雪莉奴启动了自动程序迫使灰之骑士带着里恩离开了现场，故事到这里画上了一个不完美的句号，帝国的未来以及同伴们的情况将在续作中为大家继续讲述。



流程

10/21

前往“本校舍1F・医务室”找ベアトリクス教官接受任务，然后将“饮食营业许可证”分别送给“本校舍1F”的コレット、与“调理部”的ミリアム对话后去“食品・杂货《ブランドン商店》”找到ニコラス部长以及“本校舍前”的ベッキ–和ヒュ–ゴ，返回和ベアトリクス教官对话完成任务，获得报酬“不动珠”。在“第2学生寮”门口的长凳上喂过猫后前往“技术栋”和ジョルジュ对话，调查“技术栋”门口的导力机车后选择一名同伴同乘，选择的同伴羁绊值提升（不选择同伴时クロウ会一同乘坐）。

其他事件

・与“本校舍1F”的コレット对话可以用“动物ストラップ套装”（包含ケロケロストラップ、ワンワンストラップ、ニャンニャンストラップ）、“みっしぃぐっず套装（おすわりみっしぃ、うたたねみっしぃ、こばしりみっしぃ）”和“お鱼バッジ套装（ソ–ディバッジ、カルプバッジ、サモ–ナバッジ）”与其兑换强化最终武器的道具“ゼムリアスト–ンの欠片”，套装物品均为饰品，其中动物ストラップ套装和みっしぃぐっず套装中部分饰品需要在流程中在店铺购买，错过了这周目就拿不到了，下面列出前两个套装中物品的具体获得方法。

みっしぃぐっず套装

名称	章节	获得方法
おすわりみっしぃ	第1章	在大市的ぬいぐるみ屋《ホ–フエン》购买
うたたねみっしぃ	第2章	完成秘密任务“旅行者の护送”的报酬
こばしりみっしぃ	第4章	完成秘密任务“取り违えられた荷物”的报酬

动物ストラップ套装

名称	章节	获得方法
ケロケロストラップ	第2章	在食材・杂货《ヘンダ–ソン商会》购买
ワンワンストラップ	第4章	百货店里购买
ニャンニャンストラップ	第4章	完成任务“迷い猫の搜索”的报酬

分支任务

其他事件

期限：短
委托人：マイケル
场所：ラジオ局《トリスタ放送》
报酬：アセラスの药×3、キュリアの药×3、AP+4
任务叙述：接受任务后分别在"士官学院·讲堂"和フェリス对话、在"ギムナジウム·练武场"和男学生对话后到"第二学生寮"1楼和女学生对话、在"学生会馆2F·オカルト研究会"和ベリル对话，返回向マイケル报告。

分支任务

误配送の荷物

期限：短
委托人：ブリジット
场所：本校舍1F·2年Ⅱ组教室前
报酬：EPチャージⅢ×3、AP+4
任务叙述：依次将送错的货物送到"グラウンド"、"ブックストア《ケインズ书房》"、"学生会馆2F·文艺部"、"本校舍1F·2年Ⅱ组教室前"。

秘密任务

教头の落し物

期限：短
委托人：ハインリッヒ教头
场所：中庭
报酬：金言铃、AP+4
任务叙述：接受任务后依次前往"本校舍屋上"、"烧却炉前"和"旧校舍前"找线人对话，之后将笔记本还给教头。

10/23

剧情后，玩家会获得6张游乐券，前往地图上有"！"的地方可以选择同伴同行玩小游戏，被选择的同伴提升羁绊值。时间段随着使用游乐券的数量发生变化，使用2张变为午后，使用5张变为傍晚。三个时间段都可以找到黑猫，其中午前在操场阶梯上方的长凳上喂猫；午后在"图书馆2F"的长凳上喂猫；傍晚在"本校舍屋上"可获得黑猫的馈赠。

时间段进入晚上，前往"旧校舍"触发剧情后，**リイン**的S必杀技进化为"**苍焰の太刀**"。从地下7层来到"**巨イナル影ノ领域**"，此次探索**リイン**和**エマ**为固定成员，其余5名成员自选。领域1看似很复杂，其实只要一路开启机关（要用武器攻击机关）就能顺利前进，沿途路上有"**ゼムリアストーンの欠片**"记得拾取，具体位置见图1。领域2的机关和水晶都需要用对应属性的武器攻击才能开启，人员方面尽量带上使用各种武器的角色。东西两侧区域共需破坏4块水晶才能开启中央的大门，先去西侧，西侧共有两个需要开启的机关，其中一个机关涉及到东侧一个封印的解除，另外西侧区域有"**ゼムリアストーンの欠片**"，具体位置见图2。领域3第一段路中央位置有大型杂兵，第二段路左侧有大型敌人的区域有"**ゼムリアストーンの欠片**"，具体位置见图3，第三段路的地图是十字架形状，左右两侧宝箱里都有好东西，不过需要先在前方开机关解除封印后才能拿到，途中有大型敌人拦路，可以绕开不打，直走则可进入最深处触发BOSS战。



图1



图2



图3

其他事件

·傍晚与"本校舍1F"的ロッテ对话将20种"独自料理"交给他可获得结晶回路"炽天使"

·傍晚与"图书馆"的トマス教官对话将20种"珍妙料理"交给他可获得结晶回路"幻妖牙"

BOSS战 ロア·エレボニウス、ピ-スオブパワ-×4

这实际上可以看做流程的最终BOSS。这个家伙会不断召唤杂兵，不过这基本是用来给リイン补充CP用的（主角不换主结晶回路的情况下），可让同伴将杂兵故意打成残血，然后用范围攻击打BOSS的同时清除杂兵回复CP。BOSS会经常把人吸到自己身体里，需要对其造成大伤害后才能救出同伴，建议用S必杀技，否则轮到被吸入BOSS体内的角色行动时会损血。BOSS的大招范围广且伤害在7000左右，很容易造成我方成员战斗不能，建议给我方出场成员中HP最高的人配上魔法"セラフィムリング"，可全员满血复活外还附带加血Buff。大部分异常状态对这个BOSS无效，不过有很小几率可以将其打气绝，必杀技气绝效果附加值高的成员可以派出场，另外回血能力强的**エリオット**自然也不能缺席。

分支任务

学院祭の见回り

期限：短
委托人：学生会
场所：士官学院
报酬：AP+4（+5）
任务叙述：剧情后自动接受任务，然后在各个时间段帮助参加学院祭的人，学院祭结束后自动完成任务，每解决一个问题可额外获得1点AP。
午前：和"士官学院·讲堂"前的人对话后选择"ゲート·オブ·アヴァロン"；和"本校舍屋上"的小女孩对话后在"本校舍2F"西北，1年Ⅴ组教室外捡到她丢失的みつしい。
午后：和"本校舍前"摆摊的ベッキ-对话，交给他10个"粗挽き岩盐"；和"烧却炉"附近的小男孩对话，然后到"本校舍1F·用务员室"借来梯子。
夕方：和"旧校舍前"的バニラ对话后前往"学生会馆"和マカロフ教官对话。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE NOVEL

10/24

前往“旧校舍·地下7层”给ジョルジュ送吃的，然后到学校门口触发剧情。后夜祭里可以从羁绊值高的角色中选择一人共舞，每名角色都对应一个奖杯。

其他事件

·完成“旧校舍·地下7层”的探索后前往“第二学生寮”和ベリル对话，将全部14卷“赤い月のロゼ”交给她可获得“ゼムリアストーン”

·与“本校舍2F”的マルガリータ对话，完成了“料理手帐”的话可获得主结晶回路“マギウス”，需要注意的是在目前这个版本里（Ver.1.01）如果完成这个任务，就不能再将特定料理交给ロッテ和トマス教官获取奖励，记得先拿到奖励后再来完成该任务。

10/30

与“学生会馆·学生会室”的トワ和“技术栋”的ジョルジュ对话，然后前往“旧校舍”和ミリアム汇合。前往“第3学生寮”クロウ的房间触发剧情，之后进入火车站获取情报，返回学校门口触发剧情。此时可以找ジョルジュ强化最强武器，当然前提是有材料才行，准备好之后到学校外进行最后的三连战，胜利后迎来结局。

BOSS战 ドラッケン

敌人的攻击都是范围物理攻击，负责回复的角色尽量远离BOSS，其他人呈扇形排开挡住BOSS的前进，之后就可以稳步输出了。BOSS的招式全部为物理攻击，提前加好物防会让战斗更加轻松。

BOSS战 シュピ-ゲル

玩家控制“灰の骑神”进行作战，攻击时可以选择对手机甲的头、手臂和身体三个部位，根据敌人的姿势选择攻击特定的部位可以崩防并进行追击，能对敌人造成较高的伤害。具体为：正常站立时攻击身体、拔刀状态时攻击头部、举刀状态时攻击手臂，没血了就使用“神气”进行回复，没有难度的战斗。

BOSS战 苍の骑神

依旧是机器人战斗，具体的崩防方法为：普通状态下攻击手臂、蓄力时会根据技能的不同变换崩防位置，不过从蓄力动作来看不容易看出破绽，在半血前首次从普通状态变为蓄力时建议攻击身体，连续第二次蓄力攻击时则攻击头部；对手半血过后就反过来操作。当BOSS将武器横干胸前时用普通攻击会被确反，要用必杀技来对付。

通关特典

通关后可以获得通关点数，读取通关存档后可以消耗点数来选择需要继承的内容和开启的特典，具体如下：

周目回数	获得点数
1	5
2	10
3	15

继承内容

名称	作用	消耗点数
リンクLV・ラッシュ・バースト	继承羁绊等级，游戏初期就能使用“ラッシュ”和“バースト”的功能	0
ミラ・セピス	继承金钱和耀晶片	1
アイテム	继承道具（部分剧情道具不继承）	1
各种ノート情报	继承笔记本里的各种情报	1
ステータス	继承同伴等级、导力器开封状况、主结晶回路等级	2

特典内容

名称	作用	消耗点数
『ステージ衣装』所持	游戏初期持有“ステージ衣装”	1
『その他衣装』所持	游戏初期持有“其他衣装”	1
『学院指定水着』所持	游戏初期持有“士官学院指定水着”	2
ミラ30万・七属性セピス×3000个入手	获得30万金钱和各种属性的耀晶片3000个	2
绊行动ポイントMAX	自由行动日的羁绊行动点数为最大值	4

奖杯攻略

奖杯总数	50	铜杯	37	银杯	10	金杯	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	100小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	2

有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

本作的奖杯获得难度并不高，大多数在一周目流程中就能获得，一些收集相关的奖杯可查看流程攻略和相关列表进行收集。不过不少奖杯的耗时较多，需要有足够的耐心慢慢刷。其中比较麻烦的奖杯是全角色最终羁绊事件，触发条件是角色好感度达到一定程度，不过目前并没有获得好感度多少的确切资料，比较靠谱的方法是终章前的羁绊事件里至少保证与每人都触发过一次，在终章的学院祭第一天存档，这天可以获得6次约会的机会，与同一角色最多可在五个不同的地方同游，累积的好感度足以开启后夜祭该角色的最终羁绊事件，获得奖杯后就可以读档重刷了。不过这期间会有很长的剧情并且要打迷宫和BOSS战，实际上还是很耗时的，不过比起重打一周目还是要好太多了。另外，收集全部主结晶回路需要二周目游戏，因此可以等二周目再来挑战恶梦难度可节约不少时间。这里提供一个比较有效的白金攻略路线：1.一周目选择普通难度，照着攻略打并完成所有收集要素的话可以拿到除“刷刷刷”奖杯、全角色最终羁绊事件、全主结晶回路、全人物情报、困难和恶梦难度通关外的所有奖杯；2.选择恶梦难度进行二周目游戏，补完全主结晶回路、全人物情报和各种“刷刷刷”奖杯，挂满100小时后通关，最后读取学院祭第1天的存档拿完全角色最终羁绊事件的奖杯。


THE LEGEND OF HEROES（白金）

取得条件：获得其它所有奖杯


甲零级学生（金杯）

取得条件：学院等级达到“甲零级”

奖杯说明：完成全任务以及答对所有问题，参照流程攻略来打即可。


狮子心英雄章（银杯）

取得条件：获得“狮子心英雄章”

奖杯说明：系统部分有获得该奖章的条件，正常情况下在终章就能获得。


完成任务マスター（银杯）

取得条件：完成全任务


バトルマスター（银杯）

取得条件：完成全战斗图鉴

奖杯说明：这里指必须开启所有敌人的完整资料，需要多次攻击敌人才能达成目的，另外使用魔法“アナライズ”或道具“バトルスコ-プ”可以立即获得完整资料。


炎の料理人（银杯）

取得条件：收集所有的料理菜单

奖杯说明：需要在特定时间段找特定的人对话获得，具体参见相关表格。


爆钓王（银杯）

取得条件：钓起过全部种类的鱼

奖杯说明：不需要刻意刷，正常流程中每个渔点都钓鱼自然就能拿到，最后一条鱼的特殊拿法参见攻略。


人物マスタ-（银杯）

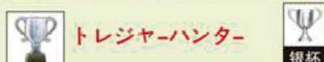
取得条件：获得所有的人物情报

奖杯说明：这里指的是对应人物名字旁有☆符号，即对应人物的情报不能有“？？？”，部分角色的情报需要在完成特定羁绊事件后才会开启，具体参见相关列表。


ブックマニア（银杯）

取得条件：获得所有的书物情报

奖杯说明：除了在指定日期购买外，部分书物还需要跟指定NPC对话获得，具体参见相关列表。




トレジャーハンター

取得条件：开启全部宝箱
奖杯说明：游戏的迷宫不难，给跑路的角色装备结晶回路“探知”就能看到地图上的所有宝箱，不会漏掉的。




Mクオーツコレクター

取得条件：获得全部28种主结晶回路
奖杯说明：由于“トール”和“シュバリエ”每周目只能二选一，因此必须在第二周目才能拿齐。




地狱の荣冠

取得条件：恶梦难度（ナイトメア）下通关




刚毅の荣冠

取得条件：困难难度（ハード）下通关




百万长者

取得条件：持有金钱在100万以上
奖杯说明：建议在继承了道具的情况下进行二周目时再来拿这个奖杯，可以节约不少时间。




继续の粹人

取得条件：游戏时间100小时以上




至境の珠

取得条件：任意主结晶回路达到5级以上




至高の剑

取得条件：制作出最强武器
奖杯说明：一周目最终战前就能制作，所需的道具照着攻略打可以轻松拿到。




力战の勇士

取得条件：战斗胜利次数达到100次




奋战の猛者

取得条件：战斗胜利次数达到500次




历战の胜者

取得条件：战斗胜利次数达到1000次




雷光一闪

取得条件：先制/优势/奇袭攻击的次数累计触发300次




超绝秘技

取得条件：S必杀技累计发动100次




百花迎击

取得条件：对需要蓄力的必杀技和需要咏唱的魔法解除驱动累计达到100次



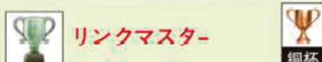

绚烂攻守

取得条件：战斗评价加成达到2.0以上
奖杯说明：找个会全屏S必杀技的角色（例如ミリアム），奇袭攻击杂兵，敌人数量在4个以上时加好物理攻击直接发动S必杀技即可轻松达成条件。




八头击灭

取得条件：同时打倒8个敌人
奖杯说明：使用大范围S必杀技对付有8个敌人的杂兵战可轻松达成条件。



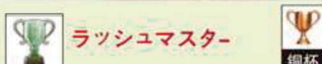

リンクマスター

取得条件：任意两人的羁绊等级达到5级




追击マスター

取得条件：发动“追击”达到500次以上



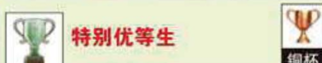

ラッシュマスター

取得条件：发动“ラッシュ”达到100次以上




バーストマスター

取得条件：发动“バースト”达到50次以上



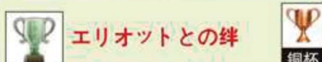

特别优等生

取得条件：任意一章达到S评价
奖杯说明：完成该章节所有任务和答对问题即可达成S评价。




アリサとの绊

取得条件：在终章与アリサ发生最后的羁绊事件



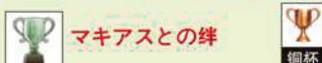

エリオットとの绊

取得条件：在终章与エリオット发生最后的羁绊事件




ラウラとの绊

取得条件：在终章与ラウラ发生最后的羁绊事件




マキアスとの绊

取得条件：在终章与マキアス发生最后的羁绊事件




エマとの绊

取得条件：在终章与エマ发生最后的羁绊事件



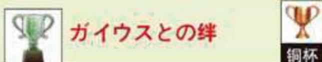

ユーシスとの绊

取得条件：在终章与ユーシス发生最后的羁绊事件




フィーとの绊

取得条件：在终章与フィー发生最后的羁绊事件




ガイウスとの绊

取得条件：在终章与ガイウス发生最后的羁绊事件




ミリアムとの绊

取得条件：在终章与ミリアム发生最后的羁绊事件




クロウとの绊

取得条件：在终章与クロウ发生最后的羁绊事件




サラとの绊

取得条件：在终章与サラ发生最后的羁绊事件




トワとの绊

取得条件：在终章与トワ发生最后的羁绊事件




士官学院入学

取得条件：完成序章“トールズ士官学院”



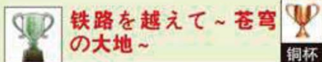

新学期～初めての实习～

取得条件：完成第1章“新学期～初めての实习～”




丽しき翡翠の都

取得条件：完成第2章“丽しき翡翠の都”



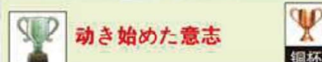

铁路を越えて～苍穹の大地～

取得条件：完成第3章“铁路を越えて～苍穹の大地～”




绯の帝都～夏至祭～

取得条件：完成第4章“绯の帝都～夏至祭～”



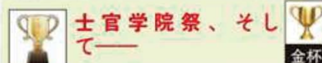

动き始めた意志

取得条件：完成第5章“动き始めた意志”




黒と银～钢都动乱～

取得条件：完成第6章“黒と银～钢都动乱～”




士官学院祭、そして——

取得条件：完成终章“士官学院祭、そして——”



文 乌冬 美编 sienna

S·RPG	超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀			必须记忆卡
	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE			2707MB
	NBGI	2013年8月22日	日版	1人
零售版：6480日元/下载版：6480日元		无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上	



《魔装机神》可以说是"《机战》系列"中的一个异类，因为它不仅使用真实比例的机器人，而且还有着属性相克、攻击方向和高低差等现在《机战》作品中鲜有的要素，新世代的《机战》玩家玩起来可能有点不习惯，不过相信老《机战》玩家能找到很多共鸣。

系统详解

基本操作

键位	作用
方向键/左摇杆	光标移动
右摇杆	转动地图，缩放地图大小
○	确定/调出主菜单（无选定目标时）/调出行动菜单（选定我方机体时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）
×	取消/跳过战斗动画（战斗中）/查看红色的专有名词的解释（对话中）
□	快捷键，可在システム→クイックコマンド 中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、作战目的、中途存档、无功能）和选定目标时（精神、能力、无功能）/分段跳过战斗动画（战斗中）/精神多选（使用精神时）/使用精神（我方发起的攻击准备界面中）/查看武器性能（武器界面时）
△	交换机体的位置（出击准备时）/查看以前对话（对话中）
L/R	切换我方可行动单位（大地图界面时）/切换攻击目标（选择攻击目标时）/切换机体行动（敌方发起的攻击的准备界面中）
START	自动配置出击单位（出击准备时）/显示单位HP槽（大地图界面时）/切换我方或敌方部队列表（部队列表界面时）
SELECT	各画面的操作说明

特殊操作

键位	作用
△+（L/R）	快速选定敌方机体
R+○	加快剧情对话速度
R+START	直接跳过剧情对话
R+L+SELECT+START	快速复位游戏（此时按住START键不放可快速读档）
△+方向键	加快光标移动速度

方向补正

本作地图上的单位都有着方向概念，当单位交战时，被攻击方的所面朝的方向会对双方的攻击力和命中率产生影响。单位在移动结束时可以选择所面朝的方向，相对攻击方的位置，防御方的方向分为正面、侧面和背面三种，攻击时要尽量选择敌人的侧面或背面进行攻击，而防御时则应尽量减少把侧面或背面暴露给对方。

	攻击方		防御方	
方向	命中率	攻击力	命中率	攻击力
正面	100%	100%	100%	100%
侧面	120%	110%	80%	100%
背面	150%	120%	50%	100%

Z.O.C

Z.O.C（Zone of Control）是方向补正的延伸，具体指的是单位前后左右邻接的4个格子，只要对方进入这个区域，就算移动力还有剩余都会强制停下，使得绕到攻击目标背后需要更多的移动力，好好利用这一点可以有效防止背后遭到攻击，同样敌方单位也有Z.O.C。



高低差

除了Z.O.C外，地图的高低差也会对攻击时的命中率产生影响，从高往低攻击时容易命中，相反，从低往高攻击时命中就会变得困难。另外当双方的高低差在2以上时，格斗武器也会变得无法使用。单位之间的高低差可以在战斗准备界面中确认。

属性的影响

魔装机分为风、火、水、地四种属性，不同属性之间存在着相克关系，具体关系可参考右图，当有利属性攻击不利属性时伤害会上升，同样不利属性攻击有利属性时伤害则降低，而无属性的机体则不受相克关系影响。另外地形对不同属性的机体也会产生影响，在擅长的地形上时机体的回避、防御或攻击力能得到加成，不擅长的地形时则会减少。



气

气（PN）相当于机师的MG，使用部分武器时会需要消耗到气，不过气更重要的作用在于会对机体的HP、MG、装甲与移动力产生影响。机师升级时气也会增加，相应地机体能力也会跟着提高，而当使用了需要消耗气的武器而减少时，机体能力也会随之下降，气被消耗后，会每回合回复最大值的1/16。

精神

机师可以通过消耗SP来使用精神，从而为自己或队友带来各种各样有利的效果，SP消耗的多少根据精神而异，一场战斗中用掉的SP不会回复，当每关过关时，没用完的SP会转换为PP。机师随着等级的提升共可以习得六个精神，前五个精神是固定的，第六个可以在所有精神中自由选择。

精神指令一览

名称	消费SP	效果	对象
集中	10	一回合内命中率和回避率上升30%。	自机
必中	12	一回合内命中率变为100%	自机
感应	13	一回合内命中率变为100%	我方指定一机
ひらめき	14	必定回避敌人攻击一次	自机
直感	15	同时使用必中和ひらめき	自机
隐れ身	15	1回合内不会成为敌人的攻击对象	自机
不屈	16	一次战斗所受伤害变成10	自机
铁壁	40	一回合内装甲变为3倍	自机
根性	10	回复最大HP值的30%	自机
ド根性	18	HP全回复	自机
信赖	17	回复最大HP值的30%	我方指定一机
友情	23	HP全回复	我方指定一机
补给	36	MG和弹数全回复，对象机师气力-10	我方指定一机
练功	34	回复最大PN值的50%	我方指定一机
爱	60	我方全员HP全回复	我方全体
手加减	4	可以击坠敌机的情况下留下10的HP，只限比自己等级低的对手	自机
狙击	12	射击武器射程+2（地图武器除外）	自机
突击	24	非移动后使用武器可以移动后使用	自机
热血	36	下次对目标攻击产生的伤害变为2倍，魂优先	自机
魂	48	下次对目标攻击产生的伤害变为2.5倍	自机
勇气	55	同时使用热血、必中、加速、气合和不屈	自机
加速	6	机体移动力+3	自机
突破	10	移动不受敌人ZOC影响	自机
后援	22	下次战斗获得的PP变为2倍	我方指定一机
应援	24	下次战斗获得的经验值变为2倍	我方指定一机
祝福	26	下次战斗获得的资金变为2倍	我方指定一机
幸运	30	同时使用应援和祝福	自机
气合	20	气力+10	自机
激励	45	气力+10	我方指定一机
脱力	25	敌方气力-10	敌方指定一机

特殊技能

本作的特殊技能像强化芯片那样可为机师自由装卸，不过事先得用机师点数（PP）习得该技能，PP和经验值一样通过击坠敌人获得，还有每关过关时没用完的SP会转换为PP。另外机师刚开始可习得的技能很少，随着等级的提升技能的选择也会逐渐变多，同时决定技能数量的格子也会增加，最多可装4个技能。



特殊技能一览

格斗

名称	必要PP Lv1	Lv2	Lv3	效果
斩り返し	160	400	720	一定几率发动，对手的格斗武器攻击无效化，等级越高发动几率越高
狮子奋迅	540	–	–	受到格斗武器攻击时气力提升在原来的基础上+1
底力	720	–	–	HP在1/4以下时攻击必定会心
猪突猛进	720	–	–	使用格斗武器攻击时对无属性以外的敌人攻击力+10%
背水の阵	240	600	1080	一定几率发动，格斗武器对敌的伤害增加20%，遭到反击时的防御力下降20%，等级越高发动几率越高
反转攻势	240	600	1080	一定几率发动，遭到格斗武器攻击时比对方先攻击，等级越高发动几率越高
烈威击压	320	800	1440	格斗武器命中时使对方的气力下降，等级越高下降的气力越多
PN打破	160	400	720	使用格斗武器攻击时对方的PN补正部分下降，等级越高下降的补正越多
猛者	720	–	–	格斗武器攻击侧面或背面时攻击力上升10%，命中率下降10%

射击

名称	必要PP Lv1	Lv2	Lv3	效果
意气扬々	540	–	–	受到射击武器攻击时气力提升在原来的基础上+1
一击离脱	720	–	–	没有移动进行攻击的情况下，可攻击后再移动
扩散炮弹	540	–	–	地图武器以外的射击武器击破敌机时，目标周围邻接的敌机也会受到伤害，数值为被击坠的敌机所受伤害的20%
幻影	160	400	720	一定几率发动，对手的射击武器攻击无效化，等级越高发动几率越高
先射反攻	240	600	1080	一定几率发动，遭到射击武器攻击时比对方先攻击，等级越高发动几率越高
射程延长	720	–	–	地图武器以外的射击武器射程+1
弹数装填	720	–	–	射击武器的弹数+3
百发百中	320	800	1440	一定几率发动，本来被回避射击武器攻击变为命中，但伤害下降20%，等级越高发动几率越高
PN贯通	160	400	720	使用格斗射击攻击时对方的PN补正部分下降，等级越高下降的补正越多
名手	240	600	1080	射击能力提升，等级越高提升能力越多

支援

名称	必要PP Lv1	Lv2	Lv3	效果
一攫千金	320	800	1440	击破敌人获得的资金增加，技能等级越高效果越高
援护攻击	320	800	1440	为邻接的机体提供援护攻击，技能等级为一话里可使用的援护次数
援护防御	320	800	1440	为邻接的机体提供援护防御，技能等级为一话里可使用的援护次数
技量诱发	720	–	–	邻接的我方单位的技能发动几率上升20%
技量抑制	720	–	–	邻接的敌方单位的技能发动几率下降20%
气配察知	160	400	720	一定几率发动，受到侧面和背面攻击时，机体自动转为正面，等级越高发动几率越高
后方支援	720	–	–	修理和补给的范围+1
隐密行动	720	–	–	ギド专用，自己的气配察知技能必定发动，敌方的气配察知技能无效化
修理性能	320	800	1440	修理指令的HP回复量增加，技能等级越高效果越高
亡魔征讨	720	–	–	ガエン专用，对无属性单位的攻击力+20%
坚忍不拔	720	–	–	プレシア专用，受到来自敌人的攻击时，伤害减少50%（防御时为25%）
武运长久	320	800	1440	击破敌人获得的经验值增加，技能等级越高效果越高

状态（ステ一タス）

名称	必要PP Lv1	Lv2	Lv3	效果
气炎万丈	400	1000	1800	格斗武器的伤害和命中率上升，属性的负面补正无效化，技能等级越高效果越高
移动扩大	720	–	–	移动力+1
纵横无尽	720	–	–	地形对属性机体的移动力影响无效
斗争本能	720	–	–	出击时气力+5
正确无比	240	600	1080	命中率上升，技能等级越高效果越高
电光石火	240	600	1080	回避率上升，技能等级越高效果越高
免许皆传	400	1000	1800	使用格斗武器时伤害和回避率上升，受到的伤害都以正面处理，技能等级越高效果越高
无念无想	400	1000	1800	使用射击武器时伤害和命中率上升，属性的负面补正无效化，技能等级越高效果越高

注：隐藏技能效果请参考隐藏要素部分。

强化芯片

本作的强化芯片获得方法类似《机战》正统作品中的SR点条件，需要完成部分关卡中的附加条件才能获得。获得芯片的附加条件会在攻略中列出，部分比较难获得的芯片也会给出攻略法，方便玩家参考。



强化芯片一览	
名称	效果
アドオンシールド	最大HP+500
シールドエンハンサー	最大HP+1000
マジックコンデンサー	最大MG+50
マジックアキュムレーター	最大MG+100
リアクティブアーマー	装甲+100
モジューラーアーマー	装甲+200
ベクターノズル	移动力+1
アクセラレイター	移动力+2
HPリカバリー	每回合回复最大HP值的10%
MGリカバリー	每回合回复最大MG值的10%
プラーナサーキュレーター	最大PN+50
プラーナレゾネーター	最大PN+100
プラーナシールド	来自敌人的伤害减轻30%
エクステンダー	射击武器弹数+2
エーテルチャフ	敌人命中率减少20%
エネミーダウザー	地图武器不会伤及我方单位
バイタルブースト	出击时气力+5
バイタルジエネレーター	出击时气力+10
风の加护	对地属性攻击力+10%，对炎属性攻击力-10%（风属性专用）
炎の加护	对风属性攻击力+10%，对水属性攻击力-10%（火属性专用）
水の加护	对火属性攻击力+10%，对地属性攻击力-10%（水属性专用）
大地の加护	对水属性攻击力+10%，对风属性攻击力-10%（地属性专用）
HPリペア	自机HP全回复
MGリペア	自机MG全回复
PNリペア	自机PN全回复
SPリペア	自机SP全回复
カートリッジ	自机弹药全回复
精灵石	自机HP、MG、PN、SP、弹药全回复
フォーリーフィールド	攻击率、防御率、回避率的地形补正效果无效化
PPゲイン	击坠敌人时获得的PP变为2倍

精灵凭依

部分魔装机神级别的机体当气力达到一定时可以使用精灵凭依（ポゼッション），精灵凭依后机体的HP、MG和PN会全回复，同时武器的性能也会大幅强化。精灵凭依所需的气力最低为30，这时使用精灵凭依的话状态可以持续一回合，40为持续两回合，50为持续三回合，当时限到了后就会自动解除。



关卡攻略

话数	流程表 关卡名		
第1话	それぞれの思惑		
第2话	父と、姉と、弟と		
第3话	飨宴の后に		
第4话	忍び寄る刃		
第5话	野兽VS猛兽！？		
分支	对话选项选“なんでもない”进入以下的A路线	对话选项选“ラングランが气がかりだ”进入以下的B路线	对话选项选“シュテドニアスが气になる”进入以下的C路线
第6话	混乱の始まり	ラーブアナの继承者	プラーナ增幅装置
第7话	ジノとエル・バドレル	ハードラック・ミッション	ギンギン・チューン
第8话	非道なる探究者	エランの忧郁	立ち塞がる双子
第9话	ポリティカル・ポリューション	ラングランへの疑念	レミアとヤンロン
第10话	ロザリーとムデカ	防卫线、客来たりて	プロポーズは突然に
第11话	敌か味方か！？エル・バドレル	トレイス出击	ファイア＆ファイア
第12话	手负いの翼		
第13话	追迹者エラン		
分支	第5话的分支选的是A或C路线&第5话的分支选的是B路线但没有满足条件	第5话的分支选的是B路线&13话过关时女性机师等级大于男性机师&トレイス在12话和13话都有出击	
第14话	ワンダラー・ワーカー	めくるめくフィーバータイム	
第15话	反アンティラス队发足		
第16话	テロネットワーク崩坏		
第17话	バーゼミュートとテロリスト		
第18话	グラギオスの凶兆		
话数	关卡名		
分支	之前走A或B路线	之前走C路线	
第19话	ネギラスを追う者达	ファナティシズム	
第20话	ビスモル政权发足	灾いを呼ぶ者	
第21话	偏屈爷さん	非情の策士	
第22话	お宝骚动	报复と报国	
第23话	对决、エル・バドレル	炼金学协会からの使者	
分支	第5话的分支选的是A路线或第5话的分支选的是B路线但对话选项选“エランに协力しない”	第5话的分支选的是B路线&之前エラン出场的关卡都他都生存&对话选项选“エランに协力する”	无分支
第24话	新たなグラギオス神殿	执事とメイドとお坊ちゃま	ポトミア州へ
第25话	ネギラスの正体	バーゼミュート社の暗	再会、ヅボルバ
第26话	ありし日の思い出	潜入任务	内部告发
第27话	ワッシャーの真意	ゼルヴォイドの谜	暴走、ガッツォー→
第28话	祖父との诀别	ソーンの目的	↓
第29话	教母の残影		
第30话	エルシーネの复仇		
第31话	怒りの炎		
第32话	テュッティの焦り		
第33话	マジョリティ・パレード		
第34话	储からざる者食うべからず		
第35话	ドーソンの野心		
分支	之前走A路线	之前走B路线	之前走C路线
第36话	メフィルとツレイン	灭ぼされし一族	ラーダットの波澜
第37话	家族の绊	そこにあってはならないもの	亚流者と信奉者
第38话	目覚める大地	执事の务め	ヅボルバの想い
第39话	ザムージュの传言	エランの决意	ドーソン失脚
第40话	清算の对峙	最强を求めて	要塞搜索
第41话	ペンタルコス	シュウの指す行方	巨大要塞攻略战
第42话	追怀に抱かれて	师弟の对决	虚荣の代偿
第43话	–	–	爱憎の向こうに

注：C路线由于第二次分流时的关卡比其他两条路线少一话，所以流程表中C路线的第29话“教母の残影”实际在游戏中是28话，同理流程表中C路线这话以后的关卡话数比游戏中显示的都是加了1的，还有关卡总数量也是42话，参考攻略时需注意。

第1话 それぞれの思惑

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
过关
强化芯片
HPリペア、MGリペア

攻略要点

敌人只有3架机，而且攻击力很低，让リューネ负责较近的一架敌机，マサキ负责较远的两架敌机，积极反击很快就可过关。



第2话 父と、姉と、弟と

胜利条件
敌全灭
失败条件
レミア被击破
强化芯片获得条件
レミア击破3架以上敌机
强化芯片
アドオンシールド

攻略要点

レミア一开始和我军大部队离得较远，务必先让她和マサキ等人合流后再打。这关的芯片获得条件为レミア击坠3架以上敌机，用マサキ和ヤンロン削减敌人的HP，然后再让レミア击破会比较轻松。

第3话 飨宴の后に

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

最初只有ギド一人，我方援军要第四回合才会赶到，所以最好不要恋战，往我方援军出现的西南方向撤退，等和大部队合流后再反击。由于本作的敌人会优先攻击HP少的单位，我方援军出现后要优先清理ギド身边的敌人，以保证其安全。

第4话 忍び寄る刃

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
3回合内击破或击退バシュリエ
强化芯片
マジックコンデンサー

攻略要点

一开始就积极进攻的话，要达成3回合击破或击退バシュリエ的芯片获得条件不难，其中击破的话得利用必杀技，这里推荐ガエン的必杀技，只要把バシュリエ的HP削减到6000低一点，然后再用他的必杀技打侧面就可击破，所以此前要让ガエン多多击破敌机提升气力，同时等级最好能提升到3级。第3回合会有我方增援登场，不过如果是以强化芯片获得条件为目标，基本是不用指望增援部队能帮上忙的。

第5话 野兽VS猛兽！？

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.我方任意1机被击破 2.我方全灭（敌方增援出现后）
强化芯片获得条件
无

》攻略要点

全灭初期敌人后我方初始位置的后方会出现敌增援，同时レミア的气力也会提升。增援中的BOSS攻击力很高，我方魔装机被他的必杀技打中会被秒杀，所以尽量让两架魔装机神应战，特别是テュッティ的机体属性正好克制BOSS，等气力提升后就用必杀技击破吧。过关后有分支选项，选“なんでもない”进入分支A，选“ラングランが気がかりだ”进入分支B，选“シュテドニアスが気になる”进入分支C。其中分支B是三条路线中最难的，建议一周目先选其他两条。



第6话A 混乱の始まり

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.蓄电所被破坏 2.我方全灭
强化芯片获得条件
蓄电所的HP在25%以上过关
强化芯片
リアクティブアーマー

》攻略要点

这关要保护蓄电所不被破坏，而且蓄电所的HP在25%以上过关还可获得芯片，所以要第一时间派移动力高的机体前往救援，剩下的机体则对付斜坡下的敌人。攻击蓄电所的敌人HP不少，光靠第一时间前往救援的机体是不够的，其他机体在解决了斜坡下的敌人后也要赶紧赶过去支援，并利用之前累积下来的气力放必杀技清敌。

第6话B ラーブァナの継承者

胜利条件
击破ゲオード
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

》攻略要点

这条路线只有ザムジード一架魔装机神级别的机体，难度相比其他两条路线要难不少，最好在分路线前累积一些资金，对机体和武器进行适当的改造，还有记得把其他路线机体的强化芯片都转移到这条路线的机体身上来。关卡方面，敌人有地形优势，对我方相当不利，最好引到平台下方来再打。另外要注意敌人武器射程很长而且攻击力不低，HP低且无5格射程的机体不要靠得太前，否则只有挨打的份，不过还好我方有两架修理机，回复的压力不算太大，可以说是这条路线惟一的优势。

第6话C プラーナ増幅装置

胜利条件
敌全灭

失败条件
1.炼金学协会支部 2.テュッティ或ヤンロン被击破 3.テュッティ被击破（敌方增援出现后）
强化芯片获得条件
炼金学协会支部不受到伤害的情况下过关
强化芯片
リアクティブアーマー

》攻略要点

初期敌人的数量和HP虽然不多，不过攻击力非常高，建议让两架魔装机神在前面顶着打，魔装机在后方见缝插针，收拾残血的敌机。全灭初期敌人后左边会出现敌增援，增援会一起攻过来，基本没有重整态势的时间，之前受伤过多的机体要赶紧撤到后方，以免成为敌机的靶子，其余机体守着门口，保护炼金学协会支部不受到伤害。

第7话A ラーブァナの継承者

胜利条件
1.击破コーデック 2.敌全灭（敌方增援后）
失败条件
1.ジノ被击破 2.ジノ或コーデック被击破（敌方增援后） 3.コーデック被击破（我方增援后） 4.我方全灭（我方增援后）
强化芯片获得条件
4回合内ジノ击破コーデック
强化芯片
ベクターノズル

》攻略要点

战斗前半段是ジノ和コーデック的单挑，活用2格的武器进行侧面攻击，达成4回合内击破コーデック的强化芯片获得条件是没有问题的。击破コーデック后敌方增援出现，因为之前战斗中已经受了不少的伤害，这时只要原地待机即可，等3回合后我方增援就会赶到，而且我方出现位置正好在敌人的后方，从背后进行攻击很快就能全灭敌人。

第7话B ハードラック・ミッション

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.ギド被击破 2.ギド4回合内未脱离战场 3.ギド以外的我方单位全灭
强化芯片获得条件
过关时ギド仍留在战场
强化芯片
リアクティブアーマー

》攻略要点

这关需要保护受伤的ギド到达指定地点撤退，正常攻略的话不算太难，真正难的地方在于达成强化芯片获得条件，因为ギド不能在场上待超过4回合，也就是说要在4回合内敌全灭。如果决定要达成强化芯片获得条件，那就不用考虑撤退了，直接让ギド加入战斗，ギド的机体属性对敌人有优势，而且回避也不低，稍微改造一下将是攻略的关键。战斗第一回合先用修理机帮ギド回复，第二回合就送上前线反击，等气力上升到可以使用ロングレールライフル就可一枪一个了。需要注意ギド机体的HP量得保持在一定程度，既是我方机体中最低的，这样敌机才会集中攻击他，但也不能低到被一击击破，如果敌方回合中被打中一次，接下来就得全力回避，等我方回合为他回复后下回合再继续反击。当然，这个打法最后还要看点运气，如果运气不好被连续打中就S/L吧。

第7话C ギンギン・チューン

胜利条件
敌全灭

失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

》攻略要点

敌人会主动送上门，在出击位置附近迎击即可，由于杂兵只有4格的射程，ゲンナジー、プレシア和レミア等人的机体都可以轻松在其射程距离外狙击。惟一要注意的还是BOSS的必杀技，可用有属性优势的テュッテイ引过来，然后再必杀技招呼。

第8话A 非道なる探究者

胜利条件
1.除了一般人以外敌全灭
失败条件
1.击破一般人 2.マサキ被击破
强化芯片获得条件
无

》攻略要点

离我方最近的敌机是一般人驾驶的，不能攻击，需要绕过他攻击其背后的恐怖分子。恐怖分子的机体的攻击力都很高，虽然我方占据高地，但如果一架机体遭到集中攻击建议还是选择防御或回避。

第8话B エランの憂鬱

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
5回合内击破ムデカ和マーガレット
强化芯片
ベクターノズル

》攻略要点

虽然エラン不是同伴，但他也会攻击敌人，可以击坠他打到残血的敌机来坐享其成。敌方两架ACE机的攻击力都不低，而且有移动后可攻击5格的武器，HP低的单位不要靠近，特别是修理机，建议改造一下修理机的HP和把加HP上限的芯片装上，让敌人的攻击目标转移到其他有一定战斗力的单位身上。

第8话C 立ち塞がる双子

胜利条件
敌全灭
失败条件
テュッティ被击破
强化芯片获得条件
不与ニコ、リコ发生战斗过关
强化芯片
ベクターノズル

》攻略要点

敌人杂兵都为水属性，レミア和ヤンロン的火机体一定要注意不要进入复数敌人的攻击范围，否则很可能被围攻至死。这里建议用テュッティ的机体作为前锋，虽然她被击破的话会Game Over，不过由于装了PN增幅装置，能力得到了大幅提升，而且机体还有HP回复能力，基本不会有危险。ニコ和リコ姐妹会在第五回合时撤退，专心对付杂兵的话基本是没有机会和她们交锋的，敌方BOSS会在第四回合敌方行动时出击，这时消灭杂兵已经累积了不少气力，用必杀技对付即可。

第9话A ポリティカル・ポリューション

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
援军生存的情况下过关
强化芯片
カートリッジ

》攻略要点

敌方的移动后攻击武器的射程很长，ファング和メフィル不要冲得太前，以免遭到集中攻击。第三回合敌方增援出现，而我方也有一个第三方单位作为增援，对话选第一项可让其变为临时可控制单位，第二项则是不受控制的我方单位，他机体的HP很多，要达成援军生存的情况下过关的芯片获得条件是不成问题的。

第9话B ラングランへの疑念

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.フリングホルニV被击坠 2.フリングホルニV以外的我方单位全灭
强化芯片获得条件
无

》攻略要点

这关需要保护无法移动的母舰不被击坠，因为敌人有地形优势，与其等他们送上门，不如主动出击，尽快离开地势低的区域。注意在第一个平台时要尽量贴着外围走，以防遭到高处敌人的狙击，当来到较为平坦的区域后就可将敌人引下来逐个击破了。



第9话C レミアとヤンロン

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.レミア被击破 2.レミア以外的我方单位被击破
强化芯片获得条件
无

》攻略要点

レミア一开始会变为NPC，不受我方控制，而且她之前还因为剧情还受了伤，放任不管的话到了敌方回合就会成为集中攻击的目标，不出两招就会被击坠。为了保住她，得有个比她HP还低的单位来吸引火力，最安全的方法是用ガエン召唤的傀儡作为替死鬼，虽然以傀儡的HP挡不了多少枪，不过火力已经分散了不少，其他机体则抓紧时间消灭敌机和帮レミア回复。

第10话A ロザリーとムデカ

胜利条件
敌全灭
失败条件
ロザリー或リューネ被击破
强化芯片获得条件
无

攻略要点

这关ムデカ是我方的NPC，他击坠的杂兵是没有经验值和资金的，所以最好将リューネ机体的武器改造一下，抢在他前面将杂兵击破。第三回合双方的增援赶到，合流后把剩余敌人全灭即可过关。



第10话B 防卫线、客来たりて

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.格纳库被破坏
2.我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

敌人并不算太强，占据高地迎击即可。全灭第一波敌人后还会追加一波敌人，不过同时我方也会有マサキ作为增援登场，而且最初出击的单位的气力也累积得差不多了，可以用各种强力武器快速击破敌人结束关卡。

第10话C プロポーズは突然に

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.テュッティ或ズボルバ被击破
2.我方全灭（我方增援后）
强化芯片获得条件
无

攻略要点

我方占据了高处和有利地形，先守住军事设施等敌人送上门，第三回合双方都有增援出现。这关临时加入的ツボルバ击破敌机是没有金钱和经验的，所以只负责削减敌人的HP就好，击破还是留给我方。



第11话A 敌か味方か！？エル・バドレル

胜利条件
1.到达指定区域
2.敌全灭（敌方增援后）
失败条件
1.エル・バドレル到达指定区域
2.我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

这关初期需要先到达指定区域，虽然没有回合限制但也不能不紧不慢，因为还有一个和我方竞速的第三势力，如果被他们抢先到达区域可是会Game Over的。通往指定区域的路上设有不少炮台，只要进入其射程范围就会每回合受到少量的伤害，不过由于要赶路，不建议为了破坏炮台而停留，使用可移动后攻击武器能清多少是多少。指定区域前有不少敌人把守，同样先把挡路的消灭即可，因为到达指定区域后胜利条件就会改成敌全灭，同时我方开始的出击位置会出现少量敌增援。注意第三方势力无论是战力还是数量都要多于我方，不想经验值和资金被抢就得积极进攻。

第11话B トレイス出击

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
3回合内击破ゲオード和全部继承者
强化芯片
カートリッジ

攻略要点

这关的强化芯片获得条件难度也不低，要求3回合内击破ゲオード和他身边的杂兵，虽然杂兵一开始只有两个，但其实只要从第二回合开始每到敌方行动回合就会增加两个，如果击破速度赶不上增援速度，那3回合内要想打完是不可能的，而且更糟糕的是这关开头我方单位因为剧情关系HP和MG只剩一半，难度可想而知，所以没有强迫症的玩家建议无视这个条件吧，如果非要芯片不可的话，可参考以下的方法。

战斗前先对机体进行强化，サイバスター的ハイファミリア起码要有4段改造，ディスカッター改成虚空斩波后再改3段，并为机体装上加装甲和回复HP的芯片，ザムジード的ツインフラクチャー改满，并为机体装上加移动力和加HP上限的芯片。战斗开始后，第一回合先分别用芯片和精神将サイバスター和ザムジード的HP回满（要注意サイバスター的HP上限一定要比ザムジード低），接着サイバスター用了精神ひらめき后往前移动3格，ザムジード移动到它左手边的斜后1格，其他两机则不要进入敌机的攻击范围。敌方回合敌机会盯着攻击范围内HP最少的サイバスター来打，这时全部选择反击，因为是满HP和用了ひらめき，所以其中至少两次攻击都不用担心被击坠，剩下的一次就凹一下敌人打不中。第二回合让レオゲイラ移动到ザムジード的后方，ザイン移动到サイバスター的后方，如果サイバスター受了伤就顺便进行修理，接着サイバスター用根性（受了伤的情况下）和ひらめき前移动到3架敌机的中间用虚空斩波击破正前方的杂兵，ザムジード移动到ゲオード正面和其邻接击破另一架杂兵。第二回合敌方补充两架杂兵，同样サイバスター还是被集中攻击的目标，照旧都选反击并凹一次敌人打不中。第三回合サイバスター和ザムジード分别击破两架杂兵，而剩下的ゲオード先让ザイン用6格的武器远距离攻击，最后レオゲイラ上前用格斗击破。

解决了ゲオード和他的跟班后，战场会再追加两个BOSS级角色以及和之前一样的会在敌方行动回合补充的杂兵，不过两个BOSS只要HP低于一定程度就会撤退，并不难缠，最后把杂兵消灭就能过关。

第11话C ファイア＆ファイア

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.ヤンロン或レミア被击破
2.ヤンロン和レミア以外的我方单位全灭
3.ヤンロン和レミア9回合内未到达指定区域
强化芯片获得条件
8回合内ヤンロン和レミア到达指定区域
强化芯片
カートリッジ

攻略要点

这关需要ヤンロン和レミア在9回合内赶到指定区域，如果8回合内达到条件还能获得强化芯片，时间非常紧，一开始两人就得马不停蹄往指定区域方向移动，我方其他单位则负责掩护。敌人不会主动出击，只会攻击进入射程范围内的目标，所以只需优先清理必经之路上的敌人，保证道路畅通就可以了，而且在ヤンロン和レミア到达指定区域前全灭敌人是获得不了芯片的，等两人到达指定区域后再全灭敌人也不迟。



第12话 手负いの翼

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

敌人数量虽然多，不过整体实力并不强，而且我方三条路线也终于合流，强力机体非常多，占据高处后让魔装机神级别的机体在前面顶着就可以等敌人自己上门送死了。

第13话 追迹者エラン

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
エラン生存的情况下过关
强化芯片
エネミーダウザー

攻略要点

敌人的攻击力非常高，而且第一回合就会全军出击，我方不能没有计划地胡乱进军，否则就是送羊入虎口。推荐让ガエン或ベッキー打头阵，两人一个有集中一个有铁壁，即使被围攻生存率也很高，而且还有强力的远程武器进行反击，一回合的反击下来可造成可观的伤害，然后轮到我方行动时再让主力机体压上，将受了伤的敌机逐个击破。エラン机体的HP很多，敌人不会攻击他，基本不用担心，但注意不要给他击坠敌机，以免浪费了经验值和资金。过关后有关卡分支，之前走的是A或B路线的话接下来会进入14话A，走的是B路线、过关时女性机师的等级大于男性机师、トレイス在12话和13话都有出击的话能进入14话B，否则还是进入14话A。

第14话A ワンダラー・ワーカー

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
不Game Over的情况下击破5架デモンゴーレム（金）
不Game Over的情况下击破10架デモンゴーレム（金）
强化芯片
バイタルブースト
风の加护、炎の加护、水の加护、大地の加护

攻略要点

这关强化芯片获得条件里的デモンゴーレム（金）并不会一开始就出现，需要玩家留一架デモンゴーレム不击破，这样从第七回合开始，地图最南边就会每回合出现一个含金量非常高的デモンゴーレム（金），一共持续10回合，也就是一共10个。但要注意场上每次只能有一个デモンゴーレム（金），如果没能在它出现的当回合击破，那下回合不会出现新的，所以要完成强化芯片获得条件的话得在它出现的位置旁待机，当它一出现就予以击破。

第14话B めくるめくフィーバータイム

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
不Game Over的情况下击破5架デモンゴーレム（金）
不Game Over的情况下击破10架デモンゴーレム（金）
强化芯片
バイタルブースト
精灵石

攻略要点

这关基本和14话A一样，不过出场单位是固定的，而且没有修理机，要避免无谓的伤害，另外这关获得的强化芯片也要好一些。



第15话 反アンティラス队发足

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方母舰被击坠
强化芯片获得条件
第一回合击破ドーソン
强化芯片
エーテルチャフ

攻略要点

敌人不仅数量多，而且个体实力也不弱，不过由于被我方包围，我方有先手优势。强化芯片获得条件要求战斗开始的第一回合就击破ドーソン，ドーソン离我方的出击位置并不远，在出击位置的最右边配置几台远程射击机体就能进行狙击，然后让ヤンロン用了气合后从背后放必杀技解决他。第二回合母舰的后方会出现敌增援，不过母舰的HP很多，而且还有修理能力，基本不用担心，可以先将初期的敌人消灭再回防也不迟。

第16话 テロネットワーク崩坏

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
ゲオード、バッシュ、ドレル由我方单位击破
强化芯片
エクステンダー

攻略要点

这关的敌人有左边的晨明旅团和正面的恐怖分子，这两个势力也是水火不容的，会互相攻击，可以利用这点等他们彼此之间打个半死后再坐享渔翁之利，不过这种放任他们自相残杀的打法也会损失不少资金和经验值，如不想造成这种情况就得积极进攻，这里用加了铁壁或集中的反击打法依然可以收到不错的效果，建议优先对付会先行动的恐怖分子，等打完恐怖分子累积了气力后对付晨明旅团也就是小菜一碟了。

第17话 パーゼミュートとテロリスト

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
击破ドーソン
强化芯片
HPリカバリー、MGリカバリー

攻略要点

这关的地图为火山，熔岩附近和溶岩地形对火属性单位有不小加成，可以多派点出战。但同时也要注意非火属性单位在熔岩附近地形上不但会有负面修正，而且每回合还会受到少量伤害，行动时要尽量绕开这些地形。ドーソン会在第五回合我方增援登场时撤退，如果要达成强化芯片获得条件的话一开始就得往敌军的方向移动，第三回合起码要赶到两个熔岩地中间的窄道处或更前，这样第四回合才能攻击得到ドーソン。

第18话 グラギオスの凶兆

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.我方单位被击坠 2.我方全灭（我方增援后）
强化芯片获得条件
全灭杂兵
强化芯片
プラーナサーキュレーター

攻略要点

击坠初期杂兵后双方增援登场，敌方增援中虽然包括两架BOSS级机体，不过并不要求击坠，登场后的3回合他们就会撤退并过关，期间记得抓紧时间清理完杂兵来完成强化芯片获得条件。



第19话AB ネギラスを追う者达

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

因为第二回合双方增援就会出现，所以开始并不用急着进军，其中我方增援就在初期的出击位置附近，可以合流了再一起攻上去。敌人整体并不算太强，惟一要注意的就是BOSS的射程为7的可移动后攻击武器，很容易就能狙击我军的后方，修理机等HP少的单位记得要躲得远一点。

第19话C ファナティシズム

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.我方母舰被击坠 2.ヤンロン被击破
强化芯片获得条件
无

攻略要点

这关的敌人会使用自杀式攻击，开始ヤンロン也因此被打到只有一半HP，需要先为他回复。接下来的战斗也要注意自杀式攻击，敌人使用这招的条件是当我方有两个或以上邻接他时，会对邻接的单位造成一半HP的伤害，不过这招并非移动后可攻击武器，所以敌人接近后及时消灭就不会有问题。

第20话AB ビスモル政权发足

胜利条件
击破バシュリエ
失败条件
1.首相官邸被破坏 2.我方全灭
强化芯片获得条件
首相官邸HP为100%的情况下过关
强化芯片
フォーリーフィールド

攻略要点

这关需要保护首相官邸不被破坏，一开始可以兵分两路，移动力高的机体往官邸正面移动，堵住通往官邸的小路，另一队则对付东南面的敌人。第四回合双方迎来增援，我方的增援为不受控制的NPC，注意不要在他们攻击范围内留下残血的杂兵，以免造成资金和经验值的浪费。

第20话C 灾いを呼ぶ者

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

敌我双方离得很近，离出击位置不出几步就是敌人的攻击范围，所以一开始最好原地待机，等敌人过来后，下回合我方再取得先手。战斗过程中可以逐渐把战线往右边挪，利用右边的高地来迎敌。

第21话AB 偏屈爷さん

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
7回合内敌全灭
强化芯片
PPゲイン

攻略要点

敌人本身并不算太强，只是占据了高地，使得命中率和回避率都有加成，应尽量将敌人引到平地上再打。这关没有增援，只要稳扎稳打，7回合过关是完全没有问题的。

第21话C 非情の策士

胜利条件
1.敌全灭 2.击破エウリードⅡ（敌方增援后）
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
レミア和シュテドニアス队长机战斗
强化芯片
フォーリーフィールド

攻略要点

敌人的射程相当有限，而且不会主动出击，利用这点我们可以在其射程外慢慢和他们耗。全灭初期敌人后在基地的建筑物前有一次增援，用同样的方法对付即可，虽然BOSS有一招7格的必杀技，不过PN消耗非常大，把这招耗完它就只剩一招射程1格的格斗武器，基本就是任人鱼肉了。

第22话AB お宝骚动

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

这关有不少水地形，会使水属性以外机体的移动力会大幅下降，导致部队的整体推进速度落下不少，而且敌人还有高地优势，如果我方在渡河的阶段就被敌人拦截，那就避免不了要苦战了。所以战斗一开始就要让移动力高的机体尽快到达高处堵住敌人的前进路线，然后大部队再跟上。

第22话C 报复と报国

胜利条件
击破ロヨラ
失败条件
1.レッツフェン被击破 2.我方全灭（用レミア说得レッツフェン后解除）
强化芯片获得条件
用レミア说得レッツフェン
强化芯片
PPゲイン

攻略要点

レッツフェン一开始是NPC，用レミア说得就会变为可操作单位。初期敌人除了BOSS和他身边的护卫外其他的都很弱，不妨主动出击，尽快清理掉，以便迎接第三回合出现第三方势力。初期敌人和第三方势力是会互相攻击的，可以放着不管，让BOSS和护卫把PN用完，从而无法使用必杀技，这样等我们接近的时候就安全很多了。

第23话AB 对决、エル・バドレル

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
我方机体不被击坠的情况下过关
强化芯片
シールドエンハンサー

攻略要点

以前帮助过我方的エル・バドレル部队这次翻脸相向，对方每个人的实力都很强，即使是主力机体在面对他们时也不能大意。比较好的方法是让改满的魔装机神在前面顶着，熬过敌方回合后就集中攻击最近的那个，争取一回合能击破一架，这样越到后面就越轻松了。之前走B路线并且エラン出场的关卡都生存情况下这关过关后有分支选项，选“エランに协力する”依然是B路线，选“エランに协力する”则可以切换到A路线。



第23话C 炼金学协会からの使者

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
シモーヌ和ムデカ、マーガレット战斗
强化芯片
シールドエンハンサー

攻略要点

这关的地形对我方不利，应尽量在山路拐角的平地处进行战斗。第三和第五回合在敌方初期位置都会追加增援，但由于都是分批行动的，逐批消灭基本不会有太大的压力。

第24话A 新たなグラギオス神殿

胜利条件
击破ビレイル
失败条件
1.我方机体被击坠 2.マサキ使用精灵凭依 3.我方全灭（我方增援登场后）
强化芯片获得条件
无

攻略要点

开始我军在数量上处于劣势，其他单位要过后才会赶来汇合，所以一开始可以先按兵不动，等敌人攻过来。第五回合我方增援登场时，敌人也正好被两边的水池绊住脚，将部队分成两拨分头迎击即可。BOSS和他的两个跟班都不弱，同样引下来会比较好打，引的时候要注意最好将BOSS和跟班分散开来，一来可以分散他们的火力，而且将两个跟班击破后，我们就可以上到这边的平台上，利用高台的地形优势迎击从另一边赶过来的BOSS。



第24话B 执事とメイドとお坊ちゃま

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
2回合内我方不被击破一架机体的情况下过关
强化芯片
マジックアキュムレーター

攻略要点

这关的敌人看上去虽然和以前很弱的杂兵没两样，但事实上都是强化过的，千万不要掉以轻心派非主力机体出场，这样肯定免不了陷入苦战。这关的强化芯片获得条件要达成也有一定难度，如果ミオ的击坠数已达到30机获得出场时气力加5的奖励，那可以尝试挑战。战前准备方面，ザムジード的武器カッシーニの间隙起码要有4段改造，并为机体装上加气力和弹药上限的芯片。由于气力奖励加芯片的效果，一开场就可以使用カッシーニ



の间隙，ミオ使用铁壁后攻击HP最多的火属性杂兵，HP比ザムジ－ド低的其他单位要退到敌人打不到的地方，让ザムジ－ド在敌方回合时遭到集中攻击并反击，这样一回合下来大部分杂兵都只剩下一击击破的血量，可以全军一起上来收拾战场。

第24话C ポトミア州へ

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

和上一关相反，这关我方占据高处，开始先往西面的高台移动，然后等敌人自己送上门来就可以了。第三和第六回合分别都有敌增援，其中第六回合的出现在我方出击位置附近，和高台离得很近，出现后务必优先击破。

第25话A ネギラスの正体

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方母舰被击坠
强化芯片获得条件
无

攻略要点

相当简单的一关，敌人的数量并不多，而且还没有增援也没有强化芯片获得条件，全力进攻速战速决即可。

第25话B パ－ゼミュ－ト社の暗

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
4回合我方行动内全灭初期敌人
强化芯片
モジュラ－ア－マ－

攻略要点

初期敌人只有杂兵，让主力机体魔装机神在前面顶着，其他机体在桥附近迎击，4回合内达成强化芯片获得条件并不困难。全灭初期敌人后敌增援在东北面登场，虽然其中有BOSS级机体，不过我方有高低差优势，而且还已经提升了气力，BOSS也不足为惧。

第25话C 再会、ヅボルバ

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.我方全灭 2.州军机被击破（第三方势力增援后）
强化芯片获得条件
第三方势力HP在50%以上过关
强化芯片
マジックアキュムレ－タ－

攻略要点

第三回合我方出击位置的旁边会出现一架第三方势力的单位，需要保护他不被击坠，可以在军事基地一带布下防线进行迎击，注意BOSS的射程很长，得优先击破。

第26话A ありし日の思い出

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
由ギド击破ウェルスダイン
强化芯片
マジックアキュムレ－タ－

攻略要点

开始我军和敌军分隔在两岸，虽然敌军初期部队的数量很少，但第三回合地图东面就会出现大量的敌增援，所以建议过了桥后从左边走，在高台上摆好阵型等敌人过来。另外敌人的杂兵都是水属性，ザムジ－ド能派上大用场，建议关卡前对其进行一定的改造。



第26话B 潜入任务

胜利条件
敌全灭
失败条件
ギド或トレイス被击破
强化芯片获得条件
无

攻略要点

ギド和トレイス这关会驾驶特定的机体出战，记得把他们机体上的芯片换给别的机体。一开始先让两人往北面移动，和第三回合出现的我方大部队汇合，接着全员全速赶往西北面的高台，利用高低差优势应战，全灭敌人就可过关。

第26话C 内部告发

胜利条件
敌全灭
失败条件
ヅボルバ被击破
强化芯片获得条件
ヅボルバ击坠1架以上敌机
强化芯片
モジュラ－ア－マ－

攻略要点

这关敌人会主动出击，保险起见的话，可以利用一下我方出击位置前方的桥，先让全员退到地图最南边，让敌军攻过来，当他们堵塞在桥上后，就是我方发动进攻的好时机。强化芯片获得条件方面，ヅボルバ有7格的可移动后攻击武器，虽然攻击力不高，但用来收拾残血的敌机还是很好用的。



第27话A ワッシャ－の真意

胜利条件
1.3回合内ファング生存 2.敌全灭（达成胜利条件1后）
失败条件
1.ファング被击破 2.敌人被击破 3.我方全灭（达成胜利条件1后）
强化芯片获得条件
ファング的HP在50%达成胜利条件1
强化芯片
モジュラ－ア－マ－

攻略要点

开始先让ファング使用集中并往西南方向逃离，坚持3回合后双方大部队赶到，同时ファング也会脱离战场。接下来的战斗速度是关键，得第一时间派主力机体前往森林和高台间的窄道拦截敌人，否则给敌人通过了这里的话就很难阻止其攻势，迎击会变得相当困难，而远程射击型机体可以往高处移动，从高台狙击敌人。

第27话B ゼルヴォイドの谜

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

这关两军中间的斜坡上方是迎击的好位置，摆好阵势等敌人过来即可，虽然期间会出现几次增援，不过数量很少，而且还是分批行动的，只要及时消灭，不使敌人堆积起来就没有压力。

第27话C 暴走、ガッツォ－+

胜利条件
击破ガッツォ－+
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
5回合内敌全灭
强化芯片
アクセラレイタ－

攻略要点

这关胜利条件里的击破目标ガッツォ－+不会主动出击，需要我方攻过去，不过通往他所在区域的路被杂兵挡着，而且杂兵每回合都会增援，如果想完成强化芯片获得条件，就得多利用援护攻击，一旦打出缺口后，主力机体就用加速或突破一口气冲进去攻击ガッツォ－+，只要击坠ガッツォ－+就算完成条件，不需按照作战目的所说那样敌全灭。

第28话A 祖父との诀别

胜利条件
1.4回合内说得ファング 2.敌全灭（完成胜利条件1后）
失败条件
1.不说得ファング迎来第五回合 2.マサキ、セニア、メフィル任一被击破 3.ファング被击破 4.除ファング以外的我方单位全灭（完成胜利条件1后）
强化芯片获得条件
由セニア说得ファング
强化芯片
アクセラレイタ－

攻略要点

这关的初期胜利条件是说得在地图中间不会动的ファング，记得由セニア来完成以获得强化芯片。其他机体往盆地两侧移动，对付不断逼近的敌人，其中西面在完成胜利条件1后会追加敌增援，分配兵力时可以往这边侧重一些，消灭两边的敌人后两队人马在中间合流，对付最后才出击的BOSS。

第28话B ソ－ンの目的

胜利条件
击破或击退ソ－ン
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
由我方击破バシュリエ和ウ－フ
强化芯片
アクセラレイタ－

攻略要点

ソ－ン不会主动出击，可以先清理第三方势力提升气力，最后再对付他。第三方势力的多数杂兵都只有1格的攻击距离，用各种间接攻击招呼就对了，但要注意BOSS有6格射程的武器，清完杂兵后HP低的机体得尽量靠后。ソ－ン的机体有20万的HP，HP降到一半以下就会撤退。



第29话 教母の残影

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
击坠52架以上敌机
强化芯片
プラ－ナシ－ルド

攻略要点

这关的召唤装置每逢奇数回合就会召唤出4个杂兵，一直持续到19回合，所以要达成强化芯片获得条件就记得不要把敌人全灭，任由它召唤，反正敌人也不强，还可以用来给板凳机师练级。第三回合我方有サフィ－ネ作为增援登场，由于她在A路线才能用到最后，如果不是走这条路线就不用刻意培养了。迎来20回合时召唤装置会在自毁的同时并一次性召唤20个敌人，只要把这些敌人全部消灭，强化芯片获得条件也就自然一并完成了。

第30话 エルシ－ネの复仇

胜利条件
击破エルシ－ネ
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

一开始我方处于被包围状态，并且第三回合敌方行动时东北和西北面还会出现敌增援，所以原地迎击即可。BOSS的HP将近7万，不过对于现阶段的我方来说也不算什么了，加了热血必杀技打侧面或背面很快就能解决。

第31话 怒りの炎

胜利条件
击破エルシ－ネ
失败条件
1.ヤンロン或レミア被击破 2.我方全灭（我方增援登场后）
强化芯片获得条件
由ヤンロン击坠エルシ－ネ
强化芯片
バイタルジエネレ－タ－

攻略要点

一开始我方只有两架机，而且ヤンロン还因剧情导致气力-10，推荐先往后撤，等第三和第四回合的我方增援出现后再一起攻上去。敌人先头部队就有两个BOSS，其中バシュリエ会使用地图武器，一定要不惜精神先把她打倒，否则被她在人多的地方放了地图武器那就可不是开玩笑的。消灭了先头部队后接下来的战斗就相对轻松了，可以先重整态势再迎击。

第32话 テュッティの焦り

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.テュッティ或ミオ被击破
2.敌全灭（我方增援登场后）
强化芯片获得条件
无

攻略要点

最初敌众我寡，先让テュッティ和ミオ往南面移动，和第三回合登场的我方大部队合流。这关的地势比较陡峭，与其贸然攻上山，还不如在平地上等敌人攻下来，敌人没有了高低差带来的命中和回避修正会好打很多。



第33话 マジョリティ・パレード

胜利条件
击破フォーラン
失败条件
1.我方进入指定区域
2.我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

这关地图上标示的区域不能够进入，推荐全军往高台的方向进军，虽然绕了一点路，但一来能绕过不能进入的区域，二来消灭了高台上的敌人后，还可以利用高台地形迎击剩下的敌人。

第34话 備からざる者食うべからず

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
由ジノ击破エリック
强化芯片
プラーナレゾネーター

攻略要点

这次晨明旅团的实力有了大幅提升，即使是杂兵的攻击力和防御力都非常高，要特别注意。第四回合敌方行动时地图的南面和西南面会出现敌增援，我方的推进路线可以稍微往北靠一点，利用高处优势来迎敌。BOSS的必杀技攻击力破万，主力机体被打中也是非死即伤，不过命中不高，用回避能力高的角色引过来后要一回合内击破，不能留到下回合。

第35话 ドーソンの野心

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.我方全灭
2.我方母舰被击坠（我方增援登场后）
强化芯片获得条件
无

攻略要点

我方的初期机体出击在西北角，而第三回合才赶到的我方大部队出现在东南角，被分隔得相当远，所以这关的攻略关键就在于合流。当然，合流过程中少不了敌人的阻挠，除了初期部队外，二、四、六回合的敌方行动阶段都有敌增援，出现地点依次是南面、北面和东面，所以合流的地点最好选在中部。战斗前记得给初期的几架机体装上加移动力的芯片或技能，最好能有8或以上，战斗中以赶路优先，只打挡路或有威胁的敌人，当成功合流后，以敌方增援的那点兵力是不足以对抗我方的主力部队的，消灭完就可专心等BOSS了。



第36话A メフィルとツレイン

胜利条件
1.ツレイン说得メフィル
2.敌全灭（完成胜利条件1后）
失败条件
1.メフィル或ロイズ被击破（完成胜利条件1后解除）
2.ツレイン被击破（完成胜利条件1后解除）
3.我方母舰被击坠
强化芯片获得条件
无

攻略要点

メフィル由于被敌方控制，暂时变成了敌方单位，战斗的初期胜利条件需要先用ツレイン说得メフィル，由于未说得前不能击破BOSS，因此可以给ツレイン装上加移动力的芯片或技能，以求尽快完成目标。成功说得后胜利条件也会改为敌全灭，接下来就不用和BOSS客气了。

第36话B 滅ぼされし一族

胜利条件
1.击破ソーン
2.敌全灭（我方增援出现后）
失败条件
1.エラン被击破
2.ロスポール被击破（我方增援出现后）
强化芯片获得条件
无

攻略要点

关卡前半是エラン和ソーン的单挑，ソーン的机体HP非常多，现阶段要打赢他是不可能的，当エラン机体的HP降到一定程度就会发生剧情，エラン撤退的同时，我方增援和第三方势力的部队登场。后半ソーン依然会留在场上，而且这次他可是会主动出击了，我方要第一时间前往南面对付第三方势力，争取多击坠敌机累积气力，否则给ソーン击坠了过多的杂兵会导致我方气力提升不够，那最后对付ソーン的时候会非常吃力。由于杂兵不多，清理时要多留给主力单位击坠，特别是有强力必杀技和能使用精灵凭依的单位，这样打ソーン时才不至于帮他挠痒，只要把ソーン的HP打到一半他就会撤退。

第36话C ラーダットの波瀾

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

非常简单的一关，敌人不仅数量少，而且还非常弱，用来给板凳单位练级再好不过了。

第37话A 家族の絆

胜利条件
敌全灭
失败条件
ファング被击破
强化芯片获得条件
由ファング击破ベルガ
强化芯片
PNリペア

攻略要点

这关的杂兵HP很多，精神可以尽早使用，以减轻战斗压力。相反这关的BOSS却不怎么够看，有了前面累积下来的气力，几个必杀技就能解决，不过要记得由ファング击破来完成强化芯片获得条件。

第37话B そこにあってはならないもの

胜利条件
1.敌全灭
2.击破マーガレット（敌方增援登场后）
失败条件
1.ギド或トレイス被击破
2.我方全灭（我方增援登场后）
强化芯片获得条件
无

攻略要点

开始我方只有ギド或トレイス，如果有培养过要击坠面前的敌人并不难，没有的话就往西南面撤退，和第三回合登场的我方大部队汇合。全灭初期敌人后地图西面追加敌增援，利用高台地形优势迎击即可，注意增援里的マーガレット被击破后会复活一次。

第37话C 亜流者と信奉者

胜利条件
击破セウラント
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
ライコウ、ユノー、スメラ三人和キガ战斗
强化芯片
PNリペア

攻略要点

和23话C类似的一关，都是我方处于低地势，而攻略方法也是差不多，首先从西边上山，在高处敌人射程够不到的平地迎击，这关的杂兵射程只有4格，可以说比第23话C要好打不少。BOSS中的セウラント被击破会使敌人全军撤退，之前记得让ライコウ、ユノー、スメラ三人和キガ战斗，以完成强化芯片获得条件。

第38话A 目覚める大地

胜利条件
1.敌全灭
2.击破ピレイル（我方增援登场后）
失败条件
我方母舰被击坠
强化芯片获得条件
由ミオ击破ピレイル
强化芯片
SPリペア

攻略要点

ザムジード习得精灵凭依的一关，一开始由于它被埋在了地下，需要我方的其他机体为其争取时间。在第三回合敌我双方增援出现的同时，ザムジード也会以精灵凭依状态登场，由于精灵凭依状态有时限，推荐让其向西北方向移动，对付一会出现的敌方第二次增援。BOSS被击倒后会复活一次，第二次记得由ミオ来击破来完成强化芯片获得条件。



第38话B 執事の務

胜利条件
1.击破フォーラン
失败条件
1.エラン被击破
2.エラン以外的我方单位全灭（说得エラン后解除）
强化芯片获得条件
マサキ说得エラン
强化芯片
PNリペア

攻略要点

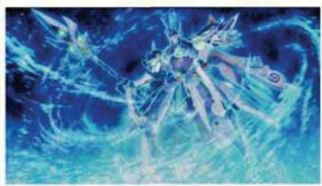
关卡开始需要先用マサキ对无法行动的エラン进行说得，这样他就会加入，正式变为我方单位。敌人的数量很多，最好先引到平地上再打，注意击破BOSS就会过关，要资金和经验值的话记得先把杂兵全灭。

第38话C ヅボルバの想い

胜利条件
敌全灭
失败条件
テュッティ被击破
强化芯片获得条件
无

攻略要点

ガッデス习得精灵凭依的关卡，开始只有テュッティ一人，可以边回复边往东边移动，和我方接下来出现的增援汇合。增援需要テュッティ机体的HP低于一定程度或第三回合时才会出现，这时テュッティ的机体也会进入精灵凭依状态，如果此前テュッティ的机体已经改满，那可以直接应战，有条件的话再装上回复弹药的芯片，基本等不到我方增援赶过来，她一个人就可把敌人全灭。



第39话A ザムージュの伝言

胜利条件
敌全灭

失败条件
我方母舰被击坠
强化芯片获得条件
无

攻略要点

这关地图的中间正好是盆地，加上敌人会主动出击，我们可以稍微往前移动一点，等敌人下到盆地的最低处再利用高低差优势发起进攻。全灭初期敌人后西南面会追加一批敌增援，其中包含了几个BOSS级角色，使用之前累积下来的气力放必杀技很快就能解决。

第39话B エランの决意

胜利条件
击破ドーソン
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
不和ムデカ、ホルヘ、ニーナ发生战斗过关
强化芯片
SPリペア

攻略要点

这关敌人分为两股势力，其中人数较少的第三势力ムデカ、ホルヘ、ニーナ三人会主动攻击第二方势力，所以只要我们不主动攻击他们，要达成强化芯片获得条件是没有问题的，而且他们机体的攻击力都不低，可以好好利用一下。

第39话C ドーソン失脚

胜利条件
击破ドーソン
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

这关是三方势力混战，山崖上和山崖下的两股势力会互相攻击，如果不想经验值和资金被抢走，那就得优先消灭山崖下的敌军，这拨敌军的特点是杂兵比BOSS还强，前线的主力机体一定要活用ZOC巩固好防线，以防被杂兵突破危及到后方的修理机等单位。等消灭了这拨敌军后，山崖上方的敌军也差不多下到平地来了。

第40话A 清算の对峙

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

本作的难关之一，敌人除了有5架BOSS级机体外，还有大量能力不低的杂兵。一开始要尽快消灭正对面的部队占领高地，然后堵住路口来迎击，否则一旦给敌人全面攻过来，那就会腹背受敌。不过这种打法对部队的整体移动力有一定要求，因为一旦有移动慢的单位拖后腿，就有可能被东面的敌军从山腰处拦截，所以出战的机体最好以移动力高的机体优先。另外如果资金有剩余可以把主力机体的地图武器改满，用地图武器来清理杂兵会比较有效率。

第40话B 最强を求めて

胜利条件
1.击破ロイズ
2.击破或击退ソーン（完成胜利条件1后）
失败条件
エラン、マサキ、オキュラ、セレマ任一被击破
强化芯片获得条件
无

攻略要点

这关的难点在于初期的战斗，由于门前的几个杂兵非常棘手，精神就不用吝啬了，用气合把气力提升上去后就放必杀技吧，熬过这个阶段后面也就轻松了。注意ロイズ有魔法阵保护，只有エラン、マサキ、オキュラ、セレマ四人的攻击才能对其奏效。击破ロイズ后ソーン登场，虽然这次他也是HP低于一半就会撤退，不过现在我方也强化了不少，精灵凭依后用必杀技加援护攻击要击破他是完全可能的，如果ヤンロン机体的宝具・火凤青云剑已经改满，那他精灵凭依后一个人加魂打侧面或背后都有12万以上的伤害，连援护都不用。

第40话C 要塞搜索

胜利条件
全灭炮台以外的所有敌人
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
击破10座以上炮台
强化芯片
SPリペア

攻略要点

一出来就要面对几个近3万HP的杂兵，在气力还不能使用必杀技的阶段比较吃力，建议用精神把气力提升上去，并活用援护攻击来增加伤害，只要把敌人的先头部队消灭，这关也就相当于过了一大半了。注意ビレイル的机体有地图武器，回合结束时不要在他附近留下残血的机体，否则他十有八九都会使用，把他击破后还会复活一次，不过也只是垂死挣扎而已。

第41话A ペンタルコス

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

这关的地图左右对称，敌人的先头部队也会从两边一起攻过来，我方得分开两拨进行迎击，但注意移动的时候不要太过靠近中央的高台，否则会遭到高台上的敌人的狙击。BOSS和两侧各4个守卫的杂兵是不会主动出击的，杂兵可以用7格的武器在远距离消灭，两边都消灭完守卫后先在BOSS的射程外集结，然后一起攻上去。



第41话B シュウの指す行方

胜利条件
击破シュウ
失败条件
エラン被击破
强化芯片获得条件
无

攻略要点

这关シュウ作为敌人挡在了我方面前，他的实力很强，两招必杀技的攻击力都破万，我方大部分机体被打中不死也半残，不过两招的消耗也很大，不一会PN就会见底，这时就可围攻上去了。

第41话C 巨大要塞攻略

胜利条件
1.破坏全部エネルギ-供给装置
2.全灭炮台以外的所有敌人（完成胜利条件1后）
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

初期的敌人数量不多，不过要塞中却机关重重，除了墙上的炮台外，还有会阻挡我方前进的激光、一旦有复数目标进入攻击范围就会发射的大炮，攻略起来非常吃力。关卡的初期胜利条件为破坏大炮的能源供给装置，每门大炮都有3个能源，每破坏一个，大炮的攻击范围都会缩小，破坏完3个就能使其无法发射。最初区域的能源供给装置在大炮旁边，不过区域正前方都是大炮的攻击范围，不能一起冲进去，先让部队在门口处待机，接着派移动力高的机体深入到敌人附近破坏掉激光发射装置，当两边的激光消失后，其他单位再一口气接近大炮把能源装置破坏。第二个区域能源装置和大炮是分离的，能源装置在更深入的区域内，而且还有门阻隔，同样为了不进入大炮的射程内先在中间的柱子后方待机，破坏掉两侧的激光发射装置后，派移动力有7格的单位前往两边破坏掉阻挡正面的激光发射装置，这样在柱子后方待机的单位方可绕过柱子来到大门前，破坏掉大门就能攻击到能源供给装置了。破坏掉所有能源供给装置后东北的区域会出现敌增援，所以可以先留下一个能源供给装置，等我方回复好并就位后再破坏，这样敌人一出现就能对其迎头痛击。

第42话A 追怀に抱かれて

胜利条件
1.解除魔力结界
2.击破ワッシャー（完成胜利条件1后）
失败条件
我方全灭
强化芯片获得条件
无

攻略要点

A路线的最终话，和上一关一样有左右两条路，并且两边的兵力都是相等的，不过这关的敌人很强，还是全军往一个方向走比较安全，等消灭了一边的敌人后，另一边也会自己送上门来。BOSS开始有结界保护，需要同一回合内击破他身边的3个杂兵，这样才能破坏结界。把BOSS击倒后他还会复活并变身，让3架魔装机神精灵凭依后放必杀技解决吧。

第42话B 师弟の对决

胜利条件
1.敌全灭
2.击破ソーン（完成胜利条件1后）
失败条件
エラン被击破
强化芯片获得条件
无

攻略要点

一开始是三方势力混战的B路线最终话，可以等两边打得差不多后再上去，否则HP普遍偏少的我方一过去就会成为众矢之的。击坠ビレイル后バシュリエ和ウーフ两人也会撤退，如果感觉已经应付不过来，可以优先对付他。把两个势力消灭后ソーン登场，一同出现的还有フォーラン，不过只要击坠ソーン就可过关，精灵凭依后就用必杀技轰吧，他只有20万出头的HP，而且还不会玩复活的手段。

第42话C 虚荣の代偿

胜利条件
击破キガ
失败条件
1.テュッティ被击破
2.10回合内未救出テュッティ（救出テュッティ后解除）
强化芯片获得条件
无

攻略要点

最初敌人使诈将テュッティ困在了陷阱中，如果10回合内不把她救出来就会Game Over。救出的方法是击破墙壁上的炮台，一扇墙壁上共有6座炮台，全部摧毁就能使这扇墙壁打开。一扇墙壁开启后可打通两条路，注意两边的通道打通后会出现敌增援，所以不想麻烦就只打通一边即可。另外当把一边的增援打完后，通往BOSS通道的墙壁也会自动打开，无需再摧毁炮台。

第43话C 爱憎の向こうに

胜利条件
1.敌全灭
2.击破セウラント（第一次击破セウラント后）
失败条件
1.テュッティ被击坠
2.使用精灵凭依（第一次击破セウラント后解除）
强化芯片获得条件
无

攻略要点

C路线最终话的BOSS最初只有98000的HP，而且没有HP回复能力，看上去很好打，不过实际上它每回合都会吸收一个周围的杂兵来增加自己的能力，增加的能力包括HP、攻击力和防御力，所以战斗拖得越久BOSS就越难打，应当尽快击破。沿路的杂兵只要清理挡路的就行，如果怕不够气力，可以让气力不够的单位和BOSS战斗一次，这样能触发剧情使该单位气力得到10点的提升，但切记气力提升后也不要使用精灵凭依，否则直接Game Over。击破BOSS初期形态后，它会以第二形态在我方出击位置楼梯最下方平台复活，HP有250000，还有威力巨大的地图武器，不过这时不能使用精灵凭依的限制也会得到解除，凭依后就用必杀技吧，不出几招就能击破。

通关特典

・多周目继承获得资金（50%）、PP（50%）、击坠数、隐藏武器、隐藏技能、特殊技能格数



隐藏要素

追加武装

ハイファミリアRU

机体：サイバスタ－
路线：A路线
条件：ハイファミリア的使用次数在10次以上+20话マサキ出击并生存，过关后ハイファミリア追加改造升级版本。

エヴァンジェリックセレニティ

机体：ノルス・レイ
路线：A路线
条件：将イビルアイ改造升级为チャ－ムア，28话セニア出击并生存，过关后入手。

奥传・樱花乱心

机体：ギオリアス・ロイ
路线：A路线
条件：A路线37话入手。

落花流水那落落とし（合体攻击）

机体：レオゲイラ&デルギラン
路线：A路线
条件：36话7回合以内说得メフィル，37话入手。

ハイファミリアRU

机体：ザムジ－ド
路线：B路线
条件：ハイファミリア的使用次数在10次以上+22话ミオ出击并生存，过关后ハイファミリア追加改造升级版本。

フォ-ティアンミラ-ジュRU

机体：ジャオ－ム
路线：B路线
条件：33话过关时トレイス的等级在队伍的前三位，34话过关后フォ－テイアンミラ－ジュ追加改造升级版本。

アトランティックライナ-（合体攻击）

机体：ディンフレイル&ザイン&ラ・ウエンタ－
路线：B路线
条件：35话ギド、シモ－ヌ、ベッキ－三人出击并生存，36话入手。

傀儡召唤业式・水鬼

机体：ソルガディ
路线：C路线
条件：10话ガエン击破1机以上的デモンネレイス，过关后入手。

傀儡召唤业式・风鬼

机体：ソルガディ
路线：C路线
条件：22话ガエン击破2机以上的デモンズイルフ，过关后入手。

傀儡召唤业式・炎鬼

机体：ソルガディ
路线：C路线
条件：28话ガエン击破3机以上的デモンマンデル，过关后入手。

ブラッシュブレ-ドRU

机体：ディアブロ
路线：C路线
条件：6～11话プレシア全部出击并生存，12话ブラッシュブレ－ド追加改造升级版本。

ハイファミリアRU

机体：グランヴェ－ル
路线：C路线
条件：ハイファミリア的使用次数在10次以上+19话ヤンロン出击并生存，过关后ハイファミリア追加改造升级版本。

ハイファミリアRU

机体：ガッデス
路线：C路线
条件：ハイファミリア的使用次数在10次以上+20话テュッティ出击并生存，过关后ハイファミリア追加改造升级版本。

ハイパ-メガビ-ムキャノン

机体：ガルガ－ディア
路线：C路线
条件：22话由レミア击破ロヨラ，过关后入手。

レイジングバ-ストRU

机体：ガルガ－ディア
路线：C路线
条件：32话过关时レミア的等级在队伍的前三位，33话过关后レイジングバ－スト追加改造升级版本。

ウルザルブルン

机体：ガッデス
路线：C路线
条件：35话用ケルヴィンブリザ－ド至少击破1架敌机，过关后入手。

追加技能

阵头指挥

机师：ジノ
路线：A路线
条件：11话ジノ击破3机以上ナグロッド，过关后入手。
效果：周围8格我方单位攻击时伤害+2%，气力+2。

全周剑域

机师：ファング
路线：A路线
条件：23话的ズラム和コ－デックク由ファング击破。
效果：格斗武器的攻击范围变为周围8格。

勤俭力行

机师：ロザリー
路线：A路线
条件：35话ロザリー出击并生存，击坠数30以上。
效果：攻击时消耗的MG和PN减轻30%。

手枷足枷

机师：シモーヌ
路线：B路线
条件：9话シモーヌ击破ゲオード。
效果：邻接4格的敌人不能移动。

自由奔放

机师：ベッキー
路线：B路线
条件：ラ・ウエンター的改造全部在1阶段以上，并且13话ベッキー出击并生存。
效果：射程-2，但移动后可使用射击武器。

损伤还元

机师：セニア
路线：B路线
条件：ノルス・レイ的改造全部在1阶段以上，并且19话セニア出击并生存。
效果：给予敌人伤害的50%转化为自机的HP回复量。

转舞绝影

机师：トレイス
路线：B路线
条件：24话トレイス击坠至少1架敌机并过关时生存。
效果：移动后攻击的回避率+30%。

潜入行动

机师：ゲンナジー
路线：C路线
条件：15话ゲンナジー击坠2架敌机以上并过关时生存。
效果：移动时不受敌方的ZOC影响，并且敌方的气配察知技能无效化。

双子同调

机师：ニコ&リコ
路线：C路线
条件：18话和19话让ニコ和リコ出击并生存。
效果：两人邻接时给予敌人的伤害+20%。

霸气激情

机师：レミア
路线：C路线
条件：レミア的击坠数在40以上，30话过关后入手。
效果：气力上升倍率变为2倍。

隐藏机体

ギオリアス・ロイ

条件：A路线37话自动入手。

DLC关卡

圆月撮法！？

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.敌机任意一机脱离 2.我方全灭
过关报酬
バイタルブースト、アドオンシールド、资金30000

攻略要点

第一回合：我方两机分别使用热血打背面击坠两架ベンディッド极。
第二回合：同样接近后打背面击坠グラフ・ドローン极。
第三回合：接近两架パゾーダン极。
第四回合：接近并攻击两架パゾーダン极。
第五回合：接近并击坠两架パゾーダン极。



奋斗、ノルス・レイ

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.我方任意一机被击坠 2.迎来敌方第三回合
过关报酬
プラーナサーキュレーター、プラーナシールド、资金60000

攻略要点

我方第一回合：モニカ使用气合后移动到ナグロッド正面对其攻击，セニア对自己使用激励后移动到モニカ后方对其进行修理。
敌方第一回合：敌人的攻击不使用援护防御进行反击。
我方第二回合：セニア原地不动击坠较远的敌机，モニカ一样原地不动击坠面前的敌机。
敌方第二回合：使用援护防御降低伤害。
我方第三回合：モニカ加了精神ひらめき后使用エンジェルウィスパー进行攻击，最后セニア使用エンジェルウィスパー将敌机击破。



誇り高き者达

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.我方任意一机被击坠 2.从侧面或背面击坠敌机 3.迎来敌方回合
过关报酬
エーテルチャフ、マジックアキュムレーター、资金60000

攻略要点

リューネ使用精神热血，移动到最左手边的ギルドーラ前方使用地图武器。マサキ使用精神热血，移动到最友手边的ギルドーラ前方使用地图武器。母舰往前移动3格，使用威力较高的那个地图武器，击破3架ギルドーラ。シモーヌ原地击坠剩下的1架ギルドーラ。ジノ分别对ファング和ゲンナジー使用激励。ファング使用精神直感和突破，移动到エウリード Ⅱ 背后使用最强武器进行攻击。ロザリー使用精神ひらめき和3次气合，移动到エウリード Ⅱ 侧面使用最强武器进行攻击。ジノ使用精神ひらめき，移动到エウリード Ⅱ 侧面进行攻击。ゲンナジー使用精神魂，移动到エウリード Ⅱ 正0面使用最强武器将其击破。



邪灵バスターズ！？

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方任意一机被击坠
过关报酬
エクステンダー、シールドエンハンサー、资金60000

攻略要点

这关使用的是晨明旅团，エリック和ズネロ的机体能力都不错，正适合作为前锋。和敌人交锋的区域建议选在出击位置前方的窄路，让エリック和ズネロ在前面顶着，几个跟班在后方见缝插针，很快就能过关。





トレイスの训练

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.使用有利属性以外的属性击坠敌机 2.我方任意一机被击坠 3.迎来敌方回合
过关报酬
SPリペア、リアクティブアーマー、资金30000

攻略要点

先用激励提升气力，プレシア和ギド提升到10，ジノ提升到20。ギド使用精神热血和狙击，攻击デモンズイルフ将其击破。プレシア打侧面将デモンネレイス击破。ジノ用最强武器击破デモンマンデル。トレイス打侧面击破デモンゴーレム。



外法・傀儡召唤

胜利条件
ガエン到达指定区域
失败条件
1.ガエン被击坠 2..迎来敌方第三回合
过关报酬
ベクターノズル、ブラーナサーキュレーター、资金30000

攻略要点

我方第一回合：ガエン往左移动1格、往前移动5格之后在原来初期位置的前1格处召唤水鬼。
敌方第一回合：敌人的攻击全部选择防御。
我方第二回合：ガエン往前移动6格后在自己后5格的位置召唤炎鬼。
敌方第二回合：敌人的攻击全部选择防御。
我方第三回合：移动到指定区域过关。



追って追われて战って

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
过关报酬
アクセラレイター、モジュラーアーマー、资金60000

攻略要点

开始我方处于被夹击状态，先从两个分布了杂兵的方向中选一边进行突破，コーデック和ムデカ的机体能力都不错，可以以他们打头。在BOSS接近前最好能把一边的杂兵消灭，然后占据高台进行迎击。



特训！アドバーザリー部队！！

胜利条件
10回合内我方全员到达指定区域
失败条件
1.我方任意一机被击坠 2.迎来敌方第10回合
过关报酬
バイタルブースト、バイタルジェネレーター、资金60000

攻略要点

这关和正篇的11话A一样需要在限定的时间内到达指定区域，不过这里的炮台可不像正篇中的攻击力那么低，我方一旦被打中就是秒杀，也就是任务失败。炮台的射程有5格，行进路线要尽量避开它们的攻击范围，推荐从中间的高台绕到炮台较少的右边，这样沿途只需摧毁3座炮台，用スメラ和ユノー的可移动后攻击武器就能应付，具体是哪3座炮台可参考下图。





暗杀术のススメ

胜利条件
全部敌机由背面攻击击坠
失败条件
1.我方任意一机被击坠 2.从侧面或正面击坠敌机 3.迎来敌方第二回合
过关报酬
モジュラーアーマー、アクセラレイター、资金60000

攻略要点

我方第一回合：ガエン原地不动，将背后朝向敌人在最后尾的敌人背后召唤水鬼。シモーヌ对バシュリエ使用两次脱力后，原地攻击最右边的杂兵。トレイス对ギド使用激励后，原地攻击最左边的杂兵。ギド原地使用ロングレールライフル攻击バシュリエ。
敌方第一回合：敌方的攻击全部选择反击。
我方第二回合：トレイス击破最左边的杂兵。ガエン击破最右边的杂兵。水鬼移动到剩下的一架杂兵侧面进行攻击，然后由シモーヌ击破。ギド使用加速后移动到バシュリエ后方用最强武器将其击破。



ストレイ・メイズ

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方任意一机被击坠
过关报酬
エネミーダウザー、マジックコンデンサー、资金30000

攻略要点

敌方有两股势力，推荐先打斜坡下方的晨明旅团，战斗要以エラン为主，オキュラ用远程武器在敌人打不到的地方捡漏。当エラン的气力提升上去后，就可以用必杀技解决两个BOSS了，如果エラン的PN和SP消耗完，就用精灵凭依回复。



女の敌

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
过关报酬
リアクティブアーマー、エクステンダー、资金30000

攻略要点

我方除了サンナ和ジャンナ外能力都不算太强，尽量将敌人向东面引导，由サンナ和ジャンナ来对付，利用高处优势很快就能将敌人全灭。



慎ましきこの部队

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.我方任意一机被击坠 2.迎来敌方第二回合
过关报酬
PPゲイン、シールドエンハンサー、资金100000

攻略要点

我方第一回合；レミア使用精神不屈，移动到ヤンロン前方攻击最远处的杂兵，ヤンロン援护攻击。ヤンロン使用精神ひらめき，移动到マサキ前方使用地图武器攻击3个杂兵。マサキ使用精神ひらめき，原地攻击中间的杂兵。ファング攻击最前的杂兵。ツレイン移动到ファング前方待机。
敌方第一回合：敌人的攻击全部选择反击，将3个杂兵击破。
我方第二回合：ヤンロン原地攻击BOSS，マサキ援护攻击。マサキ移动到レミア前方打BOSS侧面，レミア援护攻击。ツレイン使用精神气合和不屈，レミア原地攻击BOSS，ツレイン援护攻击。ツレイン原地攻击BOSS，ファング援护攻击。最后ファング将BOSS击破。



ゼルヴォイド・ヴァスト击灭作战

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方任意一机被击坠
过关报酬
HPリカバリー、ブラーナレゾネーター、资金100000

攻略要点

依然是让エラン在前面冲锋陷阵，其他单位在后方用6格的武器捡漏，由于回复只有精神一个手段，攻击时要注意走位，避免敌人回合时受到无谓的伤害。当エラン的气力提升到可以使用必杀技后，就加上精神击破BOSS。



クライシス・オブ・サイレンス

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.我方任意一机被击坠 2.迎来敌方第四回合
过关报酬
マジックコンデンサー、フォーリーフィールド、资金30000

攻略要点

我方第一回合：メフィル攻击正面杂兵将其击破。プレシア攻击ツレイン正面最近的杂兵，然后由ツレイン击破。ガエン原地在ツレイン前方邻接位置召唤地鬼。
敌方第一回合：敌方的攻击全部选择防御，地鬼被击破。
我方第二回合：メフィル攻击正面偏左一点的杂兵将其击破。ツレイン攻击プレシア左前方的杂兵将其击破。プレシア攻击正面的杂兵。ガエン原地在自己后方邻接位置召唤地鬼。
敌方第二回合：敌方的攻击全部选择防御，地鬼被击破。
我方第三回合：剩下两个杂兵分别由ツレイン和メフィル击破。
敌方第三回合：敌方的攻击选择防御。
我方第四回合：メフィル往前移动2格，ツレイン移动到BOSS后方用合体攻击将其击破。





みなぎれ！若さの力！

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
过关报酬
アドオンシールド、エーテルチャフ、资金30000

》攻略要点

敌方中的ジノ和オキュラ可以分别用プレシア和セレマ进行说得，这样他们就会变为我方，而敌方数量的空缺会由4个杂兵增援补上，不过即使是6对6我方也并不吃亏，活用精神很快就能全灭敌人。

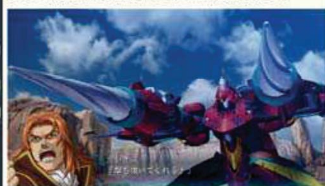


大规模战斗演习

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
过关报酬
PNリペア、ベクターノズル、资金30000

》攻略要点

相当简单的一关，我方的实力很强，而且还有大量实用的精神，虽然敌人占据高地还是可以强行突破，基本不用顾虑太多。



人形、烟烟、豪雨のごとく

胜利条件
敌全灭
失败条件
1.我方任意一机被击坠 2.迎来敌方回合

过关报酬
MGリカバリ-、バイタルジエネレ-タ-、资金100000

》攻略要点

プレシア使用精神热血，往北移动4格使用地图武器。ヤンロン使用气合×2、ひらめき、热血，往北移动2格对BOSS的位置使用地图。ファング使用直感、突破、魂，移动到位于东南面的デモンゴ-レム的南面邻接位置使用地图武器。マ-レイア往北移动1格、往东移动2格后朝东面使用3连荷电粒子炮。ミオ使用精神热血，往东移动3格、往南移动2格后使用地图武器。テュッティ使用信赖把プレシア的HP回满，接着使用突破后移动到ミオ南面邻接位置使用地图武器。ジノ使用加速，移动到ミオ东面邻接位置使用地图武器击破最后的2架敌机。

逆袭のネオ・グランゾン

胜利条件
敌全灭
失败条件
我方全灭
过关报酬
精灵石、マジックアキュムレ-タ-、资金100000

》攻略要点

杂兵战非常简单，这个关卡棘手的地方在于三个BOSS，由于他们每个被击破后都会复活一次，所以PN一定省着点用，要不越到后面就越吃力，不过好在BOSS不主动出击和没有时间限制，打完了前面两个BOSS后，等PN回复了再去打最后的BOSS。



最强とは

胜利条件
击坠シュウ
失败条件
1.我方任意一机被击坠 2.迎来敌方第三回合
过关报酬
PPゲイン、プラ-ナレゾネ-タ-、资金100000

》攻略要点

我方第一回合：マサキ使用精神热血和ひらめき，移动到グランゾン背后用乱舞の太刀攻击。エラン使用精神魂，移动到マサキ背后用アストラルイナ-进行攻击。
敌方第一回合：グランゾン的攻击让マサキ进行援护防御，エラン用アストラルイナ-反击。
我方第二回合：エラン使用精神ひらめき，移动到グランゾン背后用アストラルイナ-进行攻击。マサキ移动到エラン旁边待机。
敌方第二回合：グランゾン的攻击让エラン进行援护防御，マサキ用アカシックバスタ-反击。
我方第三回合：マサキ精灵凭依使用精神热血，移动到グランゾン背后用最强武器攻击。エラン移动到グランゾン背后用アストラルイナ-击破。



アンティラス队の名にかけて

胜利条件
同时击坠ゲオ-ド、ドレル、バッシュ
失败条件
1.迎来敌方第十回合 2.降魔弹起爆 3.炼金学协会支部被破坏 4.我方母舰被击坠
过关报酬
精灵石、プラ-ナシ-ルド、资金100000

》攻略要点

这关的规模基本和正篇的关卡没两样，不过由于不能用中断记录，进军要更加谨慎。关卡胜利条件为同时击坠ゲオ-ド、ドレル、バッシュ三人，注意是同时，不是同回合，所以需要用到地图武器。关卡一开始不用急着进攻，先保护好炼金学协会支部，等气力提升到可以使用地图武器后再接近三个BOSS，マサキ气力30时加热血使用地图武器的话，打バッシュ背面约可以造成3900的伤害，打ゲオ-ド背面约有2800的伤害（正面约1600），打ドレル侧面约有2800的伤害，玩家在削减他们HP时可以参考一下



白金攻略

奖杯综述

本作的奖杯并不算太难，大多数都是和流程有关，不过由于有3条路线，所以最少需要通关3次，所花的时间也不少，收集类的奖杯最好能在正常流程中一起完成，否则再回过头来收集会相当浪费时间。

奖杯总数	36	铜杯	20	银杯	10	金杯	5	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	65小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



PRIDE OF JUSTICE（白金）

取得条件：获得其他所有奖杯。



やり込み派（金杯）

取得条件：3条路线都达成完美结局

奖杯说明：完美结局需要用特定的角色击破最终BOSS，A路线为**ファング**，B路线为**エラン**，C路线为**テュッティ**。注意**エラン**和**テュッティ**需要精灵凭依后使用最强武器击坠。



强化パ-ツ收集家（金杯）

取得条件：入手25种以上的强化芯片

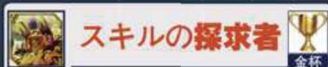
奖杯说明：只算正篇入手的强化芯片，从DLC关卡获得的芯片是不算的。从第一关开始就一个不漏地收集芯片的话，到达29话“教母**の**残影”时就可获得。



南宗家の书库（金杯）

取得条件：完成用语录、追想录、乐曲集和**シナリオチャ-ト**里的全部收集要素

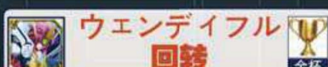
奖杯说明：本作最难的奖杯，插画和BGM还好说，一般流程就能获得，基本没什么要注意的。最棘手的是用语录，因为某些专用名词只在使用特定的角色和特定敌人触发的战前对话中才会出现，非常容易漏掉，所以一关中敌我方有因缘的角色最好都战斗一下，把全部战斗前对话都触发。



スキルの探求者（金杯）

取得条件：开启51种特殊技能

奖杯说明：除了普通的一般技能外，还包括隐藏技能，需要所有技能一个不漏才能获得该奖杯。



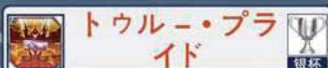
ウエンディフル回转（金杯）

取得条件：队伍中有10架以上机体全改造。



过去、思い出、そして明日へ（银杯）

取得条件：A路线通关。



取得条件： B路线通关。

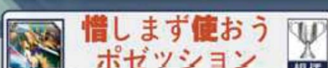


取得条件： C路线通关。



取得条件： 1关里用精灵凭依状态击破5架敌机。

奖杯说明： 由于精灵最多只能持续3回合，需要把精灵凭依后的机体送进敌人堆里反击才能达成。



取得条件： 1关里3架机体精灵凭依。



取得条件： 我方任意一位机师击坠数达到100机以上。



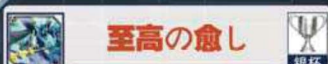
取得条件： 1次战斗给敌机造成10万以上伤害。

奖杯说明： 用援护攻击可轻松达成，另外能精灵凭依的机体加了精神"魂"后用最强武器打背后也能达成。

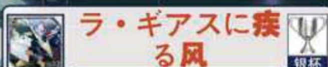


取得条件： 将20个以上武器改造升级。

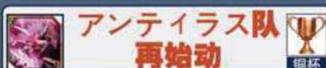
奖杯说明： 注意游戏有Bug，有时在关卡出击准备阶段时改造升级的武器是不算的，所以最好是都在过关后的整备画面中进行改造升级。



取得条件： 用广域修理装置一次回复5架机体的HP。



取得条件： サイバスター1次移动10格以上。



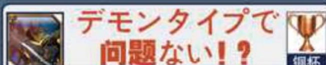
取得条件： 看完游戏最开始时的序幕，注意不能跳过。



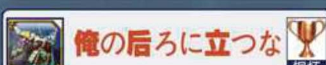
取得条件： 看完中断记录保存完后结束游戏时的对话，注意不能跳过。



取得条件： 一击将敌机击坠。



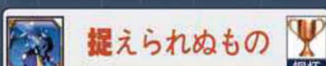
取得条件： 用ガエン召唤出来的傀儡击坠敌机。



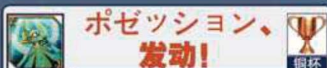
取得条件： 背后受到攻击时反击将敌机击坠。



取得条件： 我方任意一位机师的气力达到+50。



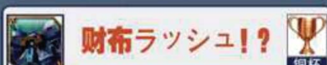
取得条件： 1关里トレイス连续回避敌人的攻击5次。



取得条件： 第一次发动精灵凭依。



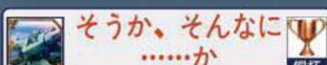
取得条件： 加了精神"祝福"和"应援"的状态下使用ディアブロ的武器"春の祭典"。



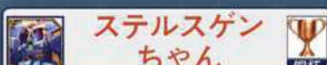
取得条件： 加了精神"热血"和"幸运"的状态下使用サイバスター的地图武器



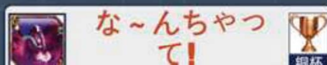
取得条件： 我方任意一位机师习得精神指令"勇气"。



取得条件： 在敌方有ムデカ出场的关卡，用ロザリー将其击坠。



取得条件： 1关里ゲンナジー1次都没有受到敌机攻击。

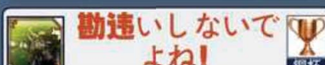


取得条件： 使用レゾナンスクエイク时发出"な～んちゃって！"对白。

奖杯说明： 这招是地魔装机神的地图武器，由于使用地图武器时的对白是随机的，需要用S/L大法多试几次。



取得条件： 使用ニコ和リコ的合体攻击将敌机击坠。



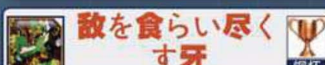
取得条件： ヤンロン战斗时用レミア的援护攻击将敌机击坠。



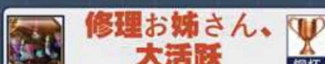
取得条件： 属性相克是我方有利时将敌机击坠。



取得条件： サフィーネ1回合受到3次攻击。



取得条件： 1关里ファング击坠10架以上敌机。



取得条件： 1关里テュッティ使用修理指令5次。



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE
NOVEL

KILLZONE® MERCENARY

文 维克多 美编 sienna

FPS	杀戮地带 佣兵			必须记忆卡
	Killzone Mercenary			2727MB
	SCEJA	2013年9月4日	港版	1~8人
	零售版：298港币/下载版：278港币	无对应周边	对应玩家年龄：18岁以上	

作为首次登陆PSV平台的“《杀戮地带》系列”全新作品，本作无论在画面、操作还是内容方面都无可挑剔，除了单机部分的9个任务外，多人游玩中1对1、组队战等多种战斗模式也让内容更加充实。游戏首发就包含中文版，对于国内的玩家来说没有了语言的障碍，喜欢FPS的玩家可不要错过本作了。

系统简介

基本操作

键位	作用
方向键	←启动Van-Guard系统、↑显示当前目的地或当前任务、→切换主要和次要武器、↓投掷手榴弹
左摇杆	角色移动
右摇杆	移动准心
○	确定/移动时轻点一下进入冲刺状态/不移动时长按进入蹲下状态

键位	作用
□	上弹
△	与NPC互动/拾取子弹
×	取消/跳跃
L	抬枪瞄准
R	射击/投掷手榴弹
SELECT	显示任务目的/显示多人游玩积分板
START	开启系统菜单

※游戏中大部分操作通过触屏完成。

基本系统菜单

名称	作用
全新战役	重新开始游戏
继续战役	从上次完成的任务开始继续游戏
选择契约	选择任意任务开始游戏
多人游玩	与其他玩家一起游戏
军职资料	查看玩家当前的档案、排行榜、情报等
设定	更改游戏的基本设定



契约任务

游戏以契约任务的方式来诠释剧情，本作共有9个契约任务，依照顺序完成即可。每个任务分为新兵、一般兵和老兵三种难度，高难度下敌人的体力、攻击力和数量会上升，但对应获得的报酬也会增加。另外，契约任务除了最基本的要求外，还有精准、潜行和破坏三种类型，选择这三种类型来进行任务，都会有四个额外的完成条件，例如精准任务会要求对一定数量的敌人爆头、潜行任务需要不被敌人发现进入到指定区域等，任意一个条件未达成都会导致任务失败，非常具有挑战性。当然成功后会获得较高的报酬，不过更重要的是完成所有对应的契约任务可以解锁奖杯。



玩家的装备和军火商

游戏中玩家可以使用5种装备，分别是主要武器、次要武器、Van-Guard系统、装备和防护衣。主要武器包括一些具有杀伤力的突击枪、狙击枪等；次要武器则起到辅助的作用，例如麻醉枪；防护衣的种类比较少，按照作用分为潜入衣、防弹衣等；装备包含游戏中所有类型的手榴弹，玩家可以根据作战情况进行更换。Van-Guard系统比较特殊，包含了攻击、防御、潜入使用的特殊兵器，例如小型肩式火箭筒豹科班、潜入用光学迷彩构司等，这一类装备的作用很明显，但都需要电力支持，使用完后需要消灭一定数量敌人来回复。一开始玩家只持有武器，获得金钱后可以在军火商处购买其他装备。军火商在任务中或任务前都能进入，每次接受新的任务，军火商还会随机给任意一款武器打折。另外，虽然在任务中玩家能随时更换装备，但此时更换的话要消耗一定的金钱，军火商还有一个作用，可以随时花钱补充弹药和Van-Guard系统的电力，在老兵难度中随时补充电力非常重要，以下是游戏中所有武器和Van-Guard装备的简要评价和使用心得。



主要武器

M82 突击步枪

游戏最初就持有的主要武器，所有能力都非常平均，用习惯了很容易上手，惟一的缺点是瞄准镜为绿点镜，瞄准性能较差，弹匣较小、子弹单发威力很低，想要一枪致命必须爆头

STA-52SE 突击步枪

M82突击步枪的强化版，配有红色瞄准镜，加大了弹匣和连射速度，一边移动一边射击的效果很好，基本不用担心子弹用光的情况。但和M82一样单发威力很弱，连射的话要注意后座力很大，准心会偏移得比较严重，属于前期的过渡型武器

STA-14 来福枪

来福枪当中非常好用的一支，12发的上弹量，连射速度虽然偏低但单发威力很不错，最大的好处在于有瞄准镜，对敌单发射头几乎是一枪一个准，再加上后座力小，不容易抖，在杂兵混战中的表现相当出色，稍加练习形成连杀并不难，实用性很高推荐尽早购买。

STA-3 轻机枪

虽然单发的伤害很低，但依靠其较远的射程，自动配有的红点瞄准镜以及高射速低后座力，让其一跃成为机枪中非常好用的类型。一次可以上弹64发，长时间连射弥补了火力不足的弱点，只要不是机械装甲等防御太厚的敌人都能一秒射穿，无论初期还是后期都能持久发挥战力的武器。

M33 狙击步枪

单发威力很大，射程和精准度也是一流，在非高难度下能一枪致命，再加上一次能上弹12发，拥有很高的连续射击速度以及消音功能，无论是用于混战还是潜入任务都能得心应手，惟一要注意的是抬枪瞄准时的速度很慢，在混战中一定要找好掩体，拉开距离再进行狙击，被多人包围的话绝对不要抬枪直接跑吧。隐秘作战下只要射杀的敌人距离不太近是不会被察觉的，推荐尽快入手。

VC32 狙击步枪

特别强化了攻击力的狙击枪，相较于M33狙击步枪，攻击力大大增强，但装弹量只有6发，比M33少了一半，连射速度更是远远低于前者，技术不好很难实现连杀。没有消声装备，只适合远距离狙击用，想要驱使该武器一定切记不能与敌人近身，找好掩体再开始狙击。

M42 狙击步枪

再次强化攻击力的狙击枪，由于有穿透功能，直接狙击固定位置的机枪都能一枪打穿，比起前两种狙击枪来说具有更强的攻击力。弹匣最大为24，足够在混战中使用，但每次只能上一发子弹是该武器最大的弱点，且没有消音装置，所以一旦发射立刻就会引起敌人的注意，只能用于远距离狙击战，使用前一定要找好掩体，不要在地形狭窄的地方使用以免被敌人包围。

VC39 磁轨炮

威力强大的三连发磁轨炮，瞄准后需要蓄力大约1秒的时间，蓄满能量后放开会自动三连射，子弹不但具有穿透性还能引发爆炸，射中杂兵其必定身亡，对火焰放射兵或机枪兵只要能打到身上也能引发爆炸给予其极大的伤害。爆炸还能波及周围小范围内的敌人，在大型战斗和混战中都能发挥不俗的实力。惟一的缺点在于无法连射，一次上弹量9发但实际只能射击3次，好在弹匣有30发，只要不是无脑乱射一般不会不够用，推荐喜欢强袭打法的玩家入手。

M66 冲锋枪

一次上弹量12发，弹匣最大只有24，最关键的是没有准心，不瞄准连射的话很快弹药就会耗光（它自备的绿点瞄准镜基本可以忽略不计，根本无法用来辅助瞄准），虽然有消音装置但瞄不准还是会引起敌人警觉，用这把武器进行混战无疑是找死。惟一的优点是单发威力不错，在前期的潜入作战中还能用用，后期果断放弃。

LS57 冲锋枪

命中率很低的冲锋枪，没有瞄准镜所以准度是个问题，但连射速度和最大弹匣量绝对优秀。实战中要注意一次的上弹量只有24，且射程比较短，需要在中距离或近距离进行掩体或游击战才能发挥最佳的效果，好在单发威力不低，只要距离不是太远在混战中还是很好用的。

STA-11 冲锋枪

各方面能力都非常平均的冲锋枪，适合近距离和中距离作战，习惯后意外地好用，追求稳扎稳打的玩家推荐入手。

STA-7 冲锋枪

攻击力是所有冲锋枪中最低的，但极大的弹匣和上弹量以及连射速度能够弥补它的缺点，再加上有红点瞄准镜和超低的后座力，瞄准后连续射击瞬间就能将敌人打残。不过该武器也只适合于混战中使用，虽然有消音器但由于单发威力实在太低，根本无法一发制敌，再加上射程有点短，只能在中距离和近距离战中使用，距离一旦拉开的话弹药消耗速度非常快，要慎重选择。



次要武器

STA-18SE 消音手枪

初期最基本的单发式手枪，威力中等但弹药很少，连射速度一般，一次上弹量有12发，各方面都不优秀的过渡型武器，有消音装置但却没准心，初期可拿来练练手应急一下，等可以购买其他武器时就毫不犹豫地换掉吧。

STA-18 手枪

与其说是手枪实际上更像冲锋枪，一次攻击三连发，射程和命中都很一般，不过有瞄准镜的辅助使用起来比较方便，但也要注意连射时的后座力，很容易打偏。弹匣最大144发是该武器最大的优势，持久混战能够发挥不错的作用，惟一的缺点就是威力欠佳，不过作为次要武器来说算是中上水平了，推荐初期就考虑购买。

M4 左轮手枪

比较难操作的大口径左轮手枪，杀伤力虽然赶得上主要武器，但是没有任何辅助准心，外加只有六发的残弹量，在混战中基本没任何作为（且射击声音超大，潜入作战无用）。惟一的优点在于穿透能力，一发子弹能同时打穿一条直线上的所有敌人。

M2 麻醉手枪

没有实际杀伤力的武器，射击目标后大约10秒内对手会进入麻醉状态，此时可以进行审问情报或暗杀，是执行潜入任务最强的次要武器之一。缺点是准星比较小，如果没射中的话必定会引起目标警觉（声音特别大，射击时不用瞄准头部）。且弹夹较小上弹一次只能一发，上弹时间也超长，射击前手千万不要抖。

LS13 散弹枪

近距离战使用的散弹枪，威力很高且有很明显的准心，在近距离混战中基本上是一枪一个，靠近无人机射击也有不俗的效果。一次上弹6发最大弹匣24，战斗中一般都不会用光，虽然每次射击后都有1秒的上弹时间，实战用下来可以忽略不计（只要不是近距离同时被几名敌人包围的情况下），很不错的近距离次要武器。

VC8 短管散弹枪

近距离型的小型短管散弹枪，在近距离的情况下击中敌人伤害很大，但实际上射程是非常短的，且一次只能上弹3发，很快就打完了。好在上弹速度非常快，适合被敌人发现后边移动边射击，用途很单一，喜欢的玩家可以试试。

LS18 粉碎散弹枪

配置子弹为穿甲弹的散弹枪，优点在于连射速度很快，一次可以上弹8发，最大弹匣为24。近距离对付多名杂兵效果比较好，不过单发威力很低，经常连射2、3枪才能打死一名敌兵，但由于有穿甲效果，对机关兵造成的伤害要比普通武器高，当然前提是在近距离时射击，比较鸡肋的武器。

STA-12 地狱散弹枪

很特殊的散弹枪，射击时附带燃烧效果，只要不是完全没打在敌人身上都可以让其进入燃烧状态，这个状态下敌人会丧失行动能力任由玩家宰割，但除此之外该武器的伤害、射程以及命中都比较差。一次可以装载4发子弹，最大弹匣为22，虽然上弹数少但由于可以连射，在中、近距离混战中还是可以发挥一定的作用。

M80 飞弹发射器

火力、命中率以及射程都是一流的飞弹式武器，使用前需要先瞄准1秒让锁定框变红，发射后会自动追尾并产生爆炸，对付大片的敌人以及一些大型机械、无人机的效果很好，缺点是射击前锁定时间有点长，对高速移动的目标很难锁定，并且一次只能装填一发且最大残弹也只有3发，弹数少是其最致命弱点。

M327 榴弹发射器

以抛物线的射击角度投掷手榴弹的榴弹发射器，攻击力很强但角度和距离需要调整，实战中对战壕内的敌人以及高处的敌人有很好的攻击效果。一次可以上6发弹药，综合下来还算够用，没什么明显缺点的武器，就是射击前一定要找好掩体，还有射击时不要射得太近，注意上方的空间以免炸伤自己。

VC9 飞弹发射器

相比较M80要差很多的同类武器，最大的缺点是不用锁定即可发射，因此一般只能攻击地面移动缓慢的目标，对于空中高速飞行的载人机和无人机基本是无法打中的，实用度大打折扣，好在残弹数要比M80更多。另外这个武器可以破坏任务“包裹”中的藤壶，关系到一个奖杯的获得（M80无法锁定藤壶所以不能破坏这些东西）。

VC11 发射器

向目标位置的高空中发射爆弹，会在目标下方引起爆炸，可以有效地炸死战壕中的小范围内所有敌人。攻击力和命中率以及射程都很不错，实测中经常能一炮炸死多个目标，可惜用途太单一，在混战中非常难用，且最大弹匣只有3发，一次只能填装一发弹药，很容易被敌人钻空子。任务中有战壕等地形的话可以考虑使用，发射时要注意上方是否有障碍，不然100%会炸伤自己。



Van-Guard系统

螳螂攻击机

开启后可以控制该机器从空中飞过去（左摇杆控制方向，右摇杆控制高度），当目标框为红色时按下R键会执行暗杀，但要注意飞行时和暗杀时敌人是看得见该机器的，实际使用下来必须控制它从高空进入可攻击的范围再从背后攻击，不然被敌人发现的瞬间就会被击坠并引起警觉。感觉是不值卖价的潜入型作战兵器，除非是高难度下的特殊场景，不然还真不如用构司方便。

豹科班

小型肩式飞弹，启动后会自动锁定一定距离内的目标，锁定框为红色时点击锁定框就能自动发射，命中率高还具有一定的跟踪性，能连续发射，无论是杂兵战还是大型机械战都有很强的攻击输出能力，强力推荐初期购买。惟一的缺点在于弹数只有10发，充电速度慢（商店充电价格比较高）。

斯该夫锐

最强力的攻击型武器，类似于卫星炮，启动后会自动升到空中，画面显示的范围是该武器可以攻击的范围，能够攻击的目标会以红框显示，点击红框就可以发射卫星炮炸毁目标。该武器威力很大，对付坦克装甲车以及机关兵效果非常好，而且攻击间隔短，持续时间也很长，在启动前建议找好掩体。该武器的缺点在于武器升空后会自动移动，只能用右摇杆来转动可攻击的视界范围，一般都会有死角，而且会被敌人击中导致坠毁，不过实战中的耐久力要比螳螂攻击机好得多，推荐在大范围的空旷区域使用，注意该装置无法攻击室内的目标。

弧光导弹

杂兵混战中非常好用的Van-Guard武器，启动后会自动电击近距离的所有敌人，被击中后短时间内陷入麻痹状态，此时基本上都是一枪一个准，形成连杀相当容易。启动后再次点击会自动往直线前进并攻击周围的目标，远处有多个敌人时可以多加利用，该武器最大最大的弱点在于耗电量速度超快，且会被敌人打下来，近距离还好，远距离让其冲过去、特别是在高难度的情况下，很容易被对方破坏。另外要注意的是，麻痹状态下的敌人可以直接使用肉搏解决，如果对付军官则能进入审问状态，在有军官在内的混战中可以考虑启动让其麻痹，再快速清理周围的敌人后对其进行审问。

构司

潜入作战必备装备，启动后自身附带光学迷彩，只要不动绝对不会被发现，蹲下慢慢走也基本不会露出马脚，一旦持枪射击或者暗杀的话就会显出原形，使用时一定要注意周围的情况。装备一旦启动后是无法中途关闭的，耗完所有电量才能重新充电，要看清楚情况再启动。

沃涂

Van武器中实用性最低的一种，使用后会在一定时间内显示画面中所有敌人的位置并以红色热视图显示，和雷达的区别在于显示得更加精确且还能分辨目标所在的高度，在潜入作战中有一定的作用，但效果明显不如构司给力。

X3-JMR

启动前必须找一个地点放置，放置后再启动它即可干扰敌人的雷达和通讯装置，这个时候即使引起敌人的警觉也不会出现增援，很强力的辅助装备，在增援很多的场景中使用效果非常突出，推荐早期购买。该装备还有一个最大的优点在于可以干扰敌人的地雷和无人机，配置后无人机就无法行动了，完全变成玩家的靶子。要注意的是该装置有电力限制，好在时间不短，另外放置的地点要选好，被敌人发现破坏的话会立刻失效。

甲拉培

启动后开启防护罩，可抵挡子弹的攻击，因此冲到敌人堆中也没事，但要注意别被敌人近身肉搏。防护罩持续时间大概有20秒之久，在高难度下的作用明显，但注意无法防御飞弹和地雷。



装备

M194 杀伤手榴弹

最基本的杀伤型手榴弹，投掷后产生波及一定范围的爆炸，在敌人聚集的情况下以及对付火焰放射兵和机枪兵都有不错的效果。

M133 近接式地雷

使用后先会投掷出去，投掷出的地雷会附在建筑物或者地面上，敌人接触后发生爆炸，效果和手榴弹类似。如果不接触的话用子弹攻击地雷也可以引爆，可以预先投掷好后引敌人过来引爆，基本一炸一个准。

M98 闪光弹

投掷出去后产生强光刺瞎所有敌人的眼睛，持续时间在10秒左右，实战中有效范围非常大，十分好用，无论是混战还是突袭都有不错的效果，强烈推荐玩家优先购入。

VG-G11 毒气手榴弹

使用后会释放大量毒气并扩散开来，能够逼出一些据点中的敌人，在任务中的作用比较有限，如果在毒气中待太久的话会导致死亡，没有太大的直接杀伤力。

STA 燃烧手榴弹

投掷后引爆会对目标造成燃烧效果的手榴弹，燃烧状态下的敌人会失去反抗能力，此时可以轻易将其杀死。如果是机关兵或火焰放射兵的话会造成短暂的硬直，但不建议冲过去肉搏，靠近时自己也会被燃烧中的目标所伤。



防护衣

战斗

最基本的防护衣，各项能力都比较平均，没有特殊的效果。

佣兵

赚钱专用防护衣，除了消音性比较高外，防御和机动性都很低，但最大的好处是杀死敌人后获得的金钱增加，实测增加的金钱在80%以上，前期强烈推荐入手，无论是选择哪个难度都能大大增快获得金钱的速度，等买完所有装备武器后该防护衣就可以光荣退休了。

爆炸

防御力很高的防护衣，对手榴弹、闪光弹和毒气弹的伤害都有所削减，缺点是移动性和隐密性比较差，多人游玩以及在混战较多的作战中可以考虑换上。

防弹

特别强化了防弹效果的防护衣，被狙击手击中头部的伤害会大大降低，同时基本防御力也是所有防护衣中最高的，混战以及多人游玩的战役中使用率比较高的防弹衣。

潜入

防御力是所有防护衣当中最差的，但机动性和消音性满点，移动中只要不是在敌人视线范围内基本不会被察觉，实战中从跑步的速度最能体现出来，典型的潜入型作战衣。

补给

惟一具有补给功能的防护衣，可以少量增加携带武器的弹匣上限，最大的作用在于能够缓慢给Van-Guard系统充电，也就是说只要慢慢等待电力就会自动回满，算是比较省钱的防护衣，不过后期买光所有武器钱基本也就只能用来充电就是了。

奖章系统

当玩家达成某个特定要求时，可以得到特殊的奖章，奖章一共分为三个等级，即铜牌、银牌和金牌，获得奖章的同时能获得一定的金钱奖励。奖章一共包含武器、装备、Van-Guard、多人游玩、其他以及任务六种，除了多人游玩需要在联机模式下才能完成外，其他都可以在单机模式中获得。奖章完成的情况可以在军职资料中的奖章一览查看，游戏中存在大量的奖章，想要全部取得需要花费很长时间。



任务攻略

任务一 伸张正义

没什么难度的任务。游戏正式开始后根据提示熟悉一下操作，进入大门内会遭遇第一个敌人，根据提示按下△键进入肉搏战，划动触屏后一招干掉他。继续往前走会遭遇第一波敌人，在建筑物后按下○键蹲下射击可保证自身安全，射击时如果能击中敌人的头部可以得到更多的金钱。敌人会投掷手榴弹，注意看屏幕下方的提示，出现手榴弹的话要立刻移动躲避，清理完敌人后别忘记回收弹药。跟着队友往左边走，按△键爬到二层，马上就可以看到军火商的第一个据点，调查军火商可以购买各种武器，防护衣等，不过以玩家目前的金钱数应该是买不起的。接下来按×键跳到二楼对面，下层会增援5个敌人，躲在二层的掩体后面将他们全部歼灭并回收弹药，返回后往左走，在队友的帮助下跳上左边的高台触发剧情飞进目标大楼。这里可以强行突入或者潜入，潜入的话注意要装备消声枪。从大门的正面进入，背对玩家的敌人使用肉搏的方式勒住他，逼他说出情报后跟着队友走，看到前方的敌人返回用消音武器破坏摄像头。选择强行突入就比较简单了，躲在门外速度干掉这里的所有敌人，队友会提示玩家安装炸弹，快速到门前装好炸弹后利用触屏的方式启动它，后退然后引爆炸弹（按R键）。进入保安中心触发剧情，这里会有很多敌人增援，撑一段时间让队友破坏保安系统，把赶来的敌人增援全部干掉后来到北面的目标地点滑下大楼。这里的密码大门有两种进入方法，其一是强行突破后清理完敌人输入密码进入；另一种是绕到二楼后从左边的武器库进入，这里强行突破要简单得多，清理完敌人后根据密码提示的图案，将密码大门左右对应的图标放到中央位置破译大门的密码。进入法庭区域一共会有两波敌人，不要贸然前进，在大门的位置进行远距离狙击，二楼控制机枪的敌人暂时不用管，队友会解决他，等队友夺走机枪后从楼梯左边可以轻松狙击掉其他控制机枪的敌人。往右走会再次出现敌人的增援，清理干净按方向键↑可以显示目标的位置，继续往右边走还会有三名敌人增援，干掉他们进入大门看到上将。消灭这里的敌人调查关着上将的大门，剧情后救出重伤的上将，此时队友由于抱着上将，是不会援助玩家的。调查关押上将对面的门，在门内清理增援而来的敌人，这批敌人一共三波，注意后面几波敌人会从侧面靠近玩家，不要贸然冲过去。解决掉电梯的敌人后等队友将上将抱进来，下降到撤离广场后会有大量的敌人出现，清场后出现本任务的BOSS坦克，多利用左右两边的机枪攻击，先杀掉坦克上的敌人，再冲到坦克左右两侧安装炸弹，拉开距离后立即引爆并完成任务。弹药不够的话在中央位置可以找到军火商进行补给，直接攻击坦克破坏它也能过关，不过坦克的装甲比较厚，需要强力的武器或Van-Guard系统来对付。



任务二 交战密码

上岸后可以直接暗杀掉眼前的敌人，其他敌人都在二层，跟着队友走，跳到二层就会发现狙击手，潜行过去干掉最前面的狙击手后再用消音枪干掉对面大楼上的，如果被发现的话下方会有大量的敌人增援，不要硬拼。这里要优先击破对面楼层的狙击手，不然普通难度被击中的话基本等于一击必杀。清理干净狙击手后把其他人引上来，躲在掩体里逐一歼灭，小心敌人的手榴弹，二层比较狭窄不容易躲避，另外对面有很多增援也会从二层的楼梯下来，全灭敌人前不要轻易冲过去。全灭敌人后按↑键根据提示从对面建筑上二楼，通过天桥来到有樱花树的地方，这一片区域比较大但敌人很少，强行突破或者潜入作战都没什么难点。清场后走紧闭大门右边的通道，在断裂的建筑物旁找到绳索滑到对面，这里的敌人非常多，不过队友会在对面支援（蓝色的瞄准线），如果要潜入的话，注意最下层两名敌人的视线范围，不要直接冲过去。强行突破就简单多了，不知道往哪走按↑会有提示。从最下层右边的楼梯爬到机舱内，这里也有很多敌人，不过掩体也很多，清理干净后从最前方进入巡洋舰。干掉4个巡逻兵后调查中央位置的大门，和第一个任务的大门密码破译方法一样。成功后进入本关最难的部分，敌人会从上方蜂拥而至，多利用掩体和散弹枪，不要贸然冲过去，被敌人包围住很容易死掉，肉搏太费时间也尽量不要用，很容易被敌人冲到面前秒杀。等队友赶过来清场后返回与队友汇合，跟着队友走，下楼梯后又是几波敌人蜂拥而至，一边清理敌人一边往左上方跑，高难度下建议优先清理敌人，低难度可以顶着子弹直接冲。从楼梯进入二层左边和右边分别破解两次密码，等队友被困住后直接从前方的大门冲出去，消灭挡路的敌人到达码头跳下巡洋舰过关。



任务三 雷霆突袭

任务开始后直接从左边上楼，这里惟一的一个敌人会背对玩家，暗杀掉他调查面前的开关开启下层的安保大门。返回从中央进入安保区域，这个露天广场虽然大但其实非常简单，左右的瞭望台各有一名狙击手，先靠近右边的瞭望台干掉其中一名，在瞭望台等着其他敌人冲过来——秒杀，最后再秒掉左边的狙击手就会出现关掉警报器的提示，警报器就在瞭望台上。关闭警报跳下瞭望台进入广场中央下方，从有军火商的通道进入发电室，这里的空间比较大，冲过去会被敌人围攻，建议守在正中央门口一一射杀敌人。清场后直走进入兵营，这里的敌人非常集中，丢一个手榴弹进去能炸翻一片。在最北面发现电梯，调查后会有4名敌人从电梯里出来，看准时机一个手榴弹直接搞定。启动电梯来到另一个广场，这里的目的是关掉左右两个瞄准设施，两个都在楼上，进入后启动它降到下层再开启才算完成一个，不过每关闭一个瞄准设施都会有大量的敌人赶来增援，找好掩体后快速削减敌人数量，一旦被包围很快就会阵亡。将两边的设施都关掉后按↑键找到控制室，破译控制开关将权限传送到舰队，往反方向返回杀掉背对我们的敌人，接下来就是保护这里的变压器，敌人会从各个方向赶来增援，此时我方会抛下Van-Guard武器，点击它后再点击屏幕左上方的按钮启动，看到敌人身上有红色的锁定圈直接点击屏幕就能发射飞弹，发射时注意附近是否有油桶，别把自己给炸死了。消灭源源不断的敌人后会再次提示玩家去之前的控制室，开启发射开关炸掉敌人的巡航舰。接下来会出现大量的无人机，这里可以不用管它们直接冲到上层，利用滑索滑到对面。这里必须消灭两波无人机，不要到平台下射击，没有掩体危险性很高，站在原地的高台上逐一歼灭它们，4分钟内完成后跳到下方的平台中央即可过关。



FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE NOVEL

任务四 外交事件

爬上梯子到达大使馆门口，守卫的敌人大致有8名左右，想要潜入的话一定要注意下方一名军官敌人，肉搏会导致进入审问状态而耗时过长被敌人发现，用消音武器干掉他从侧面楼梯进入大使馆2楼。如果选择强行突入则要注意正门口的一挺机枪，清理干净后进入大使馆。先上2楼等几秒，楼梯上的大门就会打开（潜入的话需要自己破译大门旁的密码绕进去），从上面绕下去消灭里面出来的持有火焰放射器的敌人，不要与其正面冲突，伤害非常大，建议暗杀他们或者攻击背后的燃料罐。进入大厅后左转可以收到大使的求救信号，这里的敌人很多，最麻烦的是有3名持有火焰放射器的敌人，其中一名就在休息室正面，直线冲上去先干掉他，等另一名出来后撤回大门外引他过来，然后冲上去暗杀掉，最后一名在休息室楼梯上，清理掉其他敌人后拉开距离在楼下慢慢狙击他。完成后上楼，开门时要注意，这里开门的瞬间会有光线挡住，正前方的阳台上有一名飞弹兵，直接冲过去的话很危险，要用消音武器或狙击武器远距离干掉他。接下来按↑键跟着提示一路直走，到达大使的位置发现他已经死了，之后的任务变为护送大使的儿子离开。这里我方会有一名强力的重装机兵队友支援，跟着他走即可，中途会不断出现敌人，地面的敌人可以交给队友搞定，我方则全力狙击使用飞弹的敌人，它们会出现在正对面的阳台上。跟着队友一路杀出去，完成后帮助大使的儿子从通风口爬出去，进入中庭后马上会遭遇一大波敌人，正面的几个敌人都很好收拾，侧面和对面楼上会有火焰放射器兵以及飞弹兵，这两个兵种一定要第一时间干掉，不然很容易被轰死。清场完成来到中庭正门，等大使的儿子说完话后再次出现一大波敌人，依旧是优先把后方的火焰放射兵干掉，撑一会对面的电梯就会启动，冲进电梯内按下开关过关。



任务五 包袭

上岸后会立刻看到威胁平民的敌人，冲过去直接暗杀了他。接下来的海岸会有不少敌人出现，不过都只是最普通的步兵，全部清场可以赚不少钱。冲出海岸通过岩洞进入有阳光的地方，注意正对面就是机枪兵和狙击兵，不要被发现远距离干掉他们。如果没有狙击武器，就只能从下方的通道绕下去，然后走大门右边的小道，这里有杆子可以爬上去解决机枪兵。完成后返回1层给大使的儿子开门，继续跟着提示走，来到断崖前等一会，大使的儿子会过去放下铁板让玩家通过。来到另一个洞穴发现一大堆敌人，如果要强行突入的话，一定要在洞穴位置将敌人清干净，出洞口就会有载人机出现，用枪打起来会比较麻烦，如果能买一个Van-Guard豹科斑的话就比较轻松了，快速将它轰下来进入前方的升降梯，来到最高层又会有大量的敌人守卫，想要潜入不太现实，还是逐个击破吧。他们的位置很集中，有飞弹或者手榴弹来个突袭效果很不错，但要注意对面的狙击手。一路杀过去，找到锁着的大门后等上几秒大使的儿子就会开门，但要小心有两个敌人会直接冲出来，事先准备好应对。成功进入酒吧与博士汇合，再帮助他们拉开大门逃出去发生强制战斗，敌人会从中央和四面降下，地方比较窄，不要躲在中间，很容易被敌人丢手榴弹炸死。消灭两波敌人后会有重装机兵从正面突入，同时还会有3名敌人增援，建议用飞弹或者手榴弹快速清理敌人，再射击重装机兵的头部让他硬直，攻击背后的气罐就能干掉他（低难度下飞弹也可以直接炸死他）。出门后会有载人机出现，躲在酒吧的墙后面将其打下来，跟着提示一路逃亡，中途会有不少敌人挡路，惟一要注意最后出口对面有一名狙击手。最后跳跃到大桥上时会有大量敌人从对面冲过来，有手榴弹和飞弹在手可以快速灭敌，连续发射能轻松拿到多重射杀的奖励。抵挡一段时间后我方的救援会赶到，直接过去汇合就能过关，弹药不够的话旁边有军火商可进行补给。



任务六 停电

一开始就是首次出现的空战，按住R键疯狂扫射即可，机枪不会过热导致停顿，高难度下可以根据敌人来袭的方向提前射击降低被击落的概率。着陆后先去炸两根管子，注意这里会出现无杀伤力的NPC，不要攻击他们，不然会扣减金钱。右边会出现两名火焰放射兵，一旦被火喷到要快速奔跑拉开距离再反击。根据提示到最底层炸毁左右两边的管子，注意每炸毁一根都会有敌人增援。完成后从中央前进，右边会有敌人出现，消灭他们调查分岔路上的情报分析机破解密码可以得到一个情报。接下来直奔电梯位置，上升到防空炮区域得知要炸毁左右两边的防空炮才能让队友降落。这里比较难，由于受到干扰，地图和Van-Guard系统都无法使用，一开始快速解决掉正面门口的敌人，右边会有火焰放射兵冲过来，直接冲出去肉搏干掉他，接下来退回门内慢慢清敌。炸毁左边的防空装置后会有十几名敌人从玩家初始位置增援，退到对面慢慢打。完成后从右边的大门进入第二个防空炮的区域，在这里有一名火焰放射器兵，出门后右边也有一名，用最快的速度解决他们就没什么威胁了，破坏第二个防空炮后队友会来支援，同时地图和Van-Guard系统回复正常，不过此时敌人的增援是无限的，不要与他们纠缠，赶紧爬上楼梯与队友汇合进入下一区域。新区域有三个反应炉，玩家需要将它们全部破坏掉。先按下反应炉的按钮让它升上来，再攻击三条发光的电管就能毁掉反应炉，途中每升起一个都会有敌人增援，第一波都是普通敌人；第二波是大量无人机，这里最好有飞弹，低难度下顶着炮火将反应炉破坏掉可以让无人机自行爆炸；最后一波是无人机和普通敌人的混合部队，优先解决无人机。将三个反应炉全部破坏后根据提示在限定时间内撤退过关。



任务七 恶意接管



一开始就是猛烈的枪战，敌方的步兵会从左边接近我们，依靠掩体一一清理掉。本关很多地方都有接触式地雷，移动时一定要多注意墙上和地面，有红色闪耀的发光物就是地雷了，打爆它们再前进，被炸到就是秒杀，注意前进途中有一名机枪兵。来到军火商的位置会提示找底层屋顶的楼梯，根据提示一直往下走会看到本关第一个隐形狙击手，肉眼是看不见他的，只

能靠他的瞄准线来源判断（或者看轮廓）。靠近杀掉他后下降到中庭前的广场，这里没有地雷但有5名狙击手分布在周围，根据他们身上的瞄准线来判断其位置然后逐一射杀。绕到广场的另一侧后从开口的屋顶重回到大使馆内，注意路上有地雷，大使馆内部则更多，小心地破坏它们。从这里进入之前的中庭，又是满地的地雷，好在全都在视线内，慢慢清理干净。到达中庭另一边看到上将，进入之前护送大使的儿子逃走的区域，这里右边2楼有一挺机枪，将其他敌人清理干净后从右边的死角绕上去干掉机枪上的敌人，转身在原先大使的儿子被困的房间内干掉两名隐形狙击兵，冲到目标地点救出博士得到密码。接下来就是原路撤回，出来就会有大量敌人增援，其中对面和右边各有一名隐身狙击兵，下方的机枪也会被敌人利用，要往右边走引敌人出来的话要小心右边的地雷。回到中庭发现敌人装上了电波干扰器，地图和Van-Guard系统暂时无法使用，走到中庭一半位置敌人就会冒出来，利用掩体先干掉对面楼上的隐身狙击兵，其他敌人则要小心他们丢手榴弹。消灭2波敌人后，在中庭右上角的角落里可以看到干扰器，打爆它Van-Guard系统和地图都会恢复正常。继续前进，干掉敌人的机枪兵后撤回大使馆前（楼上有两名人质可以解救）。一出大使馆就会出现敌人的机器装甲，这里最好有大威力的Van-Guard武器例如豹科班（旁边就有军火商），或者绕着场地利用油桶给予其大伤害。将它打爆后又会有敌人增援，干掉他们使馆前会降下免费的Van-Guard装备，启动后只要不攻击都会自动弹开子弹，冲到目标地点降下吊桥，进入最后的防御战，敌人和机器装甲源源不断地冲出来，多利用这里的机枪，坚持一会出现提示后转身撤退过关。

任务八 染满血腥的金钱



开始后就快速冲到掩体里逐一干掉冲过来的大批步兵，其中要小心远处的机枪兵以及高处的飞弹兵，清场后进入设施内，开门直接冲进去关掉防空炮（而前的敌人不用管，时间足够先破解密码，当然也可以等敌人出来先干掉他们），杀掉冲出来的敌人后，从左边进入电梯来到终端区域，杀光这里的敌人进入二层破解终端密码，成功后又会有3名敌人增援，干掉他们快速进入实验室。这里又是一场恶战，注意右上角敌人的机枪，绕过去干掉他后旁边马上会出来几名增援，别被他们偷袭了。接下来从机枪的位置继续前进，进入保管室依旧消灭光这里的敌人，开门对面就有机枪和飞弹兵。通过这里进入终端区域，先把后面出现的载人机破坏掉，进入里面破译密码获得病毒，再到底层左右两边的冷却管上装上炸弹，装完后上将会赶到，此时地图和Van-Guard系统再次受到干扰。可以选择直接冲出去，干扰器就设置在门口，BOSS格雷上将虽然看上去和普通敌人一样，但超级耐打，而且近身肉搏会导致变成靶子，建议可以冲出去关掉大门启动炸弹直接过关（格雷上将的情报要全灭敌人后再用麻醉枪麻醉后审问）。

任务九 绝命逃生

剧情最后一关，尽量购买强力的装备吧。等闸门打开后消灭从右边冲出来的两名敌人，带着大使的儿子启动电梯。出电梯后就是一场恶战，不要待在电梯里，敌人很大概率会扔手榴弹，另外先干掉二楼的狙击手，再注意左右两边的楼梯各会有一个火焰放射兵冲出来，最好能冲过去肉搏干掉。清理完毕后冲到正前方，剧情后顺着绳子爬上去又是一场恶战，优先解决掉下面的敌人。从上面梯子绕到另一边，下来就会遇到两名重装机兵，这里麻烦的是不能使用地图和Van-Guard系统，只能打他的头部让其硬直后再打爆身后的气罐，或者直接丢手榴弹，另外大使的儿子也会丢气罐下来，多加利用。将两名重装机兵干掉后大使的儿子会放绳索下来，往上爬的途中会冲出一大堆敌人，爬上去后快速清场，靠近对面的电梯会冲出一名火焰放射兵，守在电梯旁秒掉他，启动电梯进入最终BOSS战。



最终 BOSS



最终战一共分为两个阶段，第一阶段BOSS会不断召唤敌人支援，清理干净他就会乘坐飞行器登场，推荐使用飞弹等武器攻击他，狙击枪的话很考验玩家的射击准度，打到一定程度他还会召唤一次敌人，再次清干净后猛轰他（弹药不够可以找场景里的军火商补给），将其轰下来后进入第二阶段。这个阶段BOSS会降落到平台上，使用各种强力武器攻击玩家，他不行动的时候是有防护罩的，只有在其射击时进行反击，不要让他近身（近身时他会用威力极大的武器攻击玩家），边移动边反击，等大使的儿子升起电磁桶后可以引他过来打破罐子炸他。场景内不时会有3个一组的敌人支援，但支援次数有限，嫌麻烦的玩家也可以先把敌人全灭后再专心对付BOSS。不要妄图与其肉搏，他的速度很快（有自信的玩家也可以试试），如果要用飞弹炸他切记一发一发地用，不要无脑乱射。将其打倒后上飞机，主线通关。

全情报获取方法

情报的获得方式有两种：一是审问敌人中的军官，这种敌人在外貌上明显和其他敌人不同，很容易区别，靠近后肉搏即可（注意只能在其未发现的情况下肉搏才能进入审问状态），注意肉搏的时候其他敌人是会行动的，旁边有人的话很容易被发现导致审问中途被偷袭。第二种方式就比较简单了，找到场景中的情报终端机，破译密码后获得。情报每个任务固定有6个，获取情报推荐新手难度，Van-Guard装备构司和麻醉枪M2是基本配置，个别任务会用到Gas手榴弹，具体可以参考以下的情报收集部分。



任务一 伸张正义



第一个：第一次飞行进入目标大楼遇到的第一个敌人，冲过去肉搏或用麻醉枪麻醉后审问。

第二个：在该区域内保安中心监控室的军官，这个军官需要先从右边的区域走过去爬到二层，这里有个通气口的阀门，打开它后

回到一层消灭所有敌人，再把Gas手榴弹丢到保安中心监控室内（从正门上方的通气口丢进去），这样可以逼他出来，给他一麻醉枪后上去逼问即可。注意不能用炸药炸，也不要贸然冲到毒气烟雾中。

第三个：将该区域的敌人全部清理干净，要往下降到法庭前，往右边走，这里可以从窗边的小边缘走到最右边的房间内，调查里面的情报终端机后破译密码获得。

第四个：到达法庭后在不被发现的情况下，走左边的门进入下层（需要一路按钮开门），不要触发警报（触发警报的话人质会被枪毙，无法拿到一个相关奖杯），将面前的敌人暗杀掉并破坏上方的摄像机，解开密码进入右上角显示有人质的房间就能看到军官，注意开门瞬间立刻就要发射麻醉枪，成功的情况下不但能取得情报救出人质，还可以获得奖杯“交叉询问”。

第五个：在法庭走左边的楼梯来到有军火商的位置，调查旁边的开关开启法庭右边的门，进入后往下走就可以在小桌子上看到情报终端机。

第六个：进入审问室前的区域，最右边有一个满是椅子的房间，调查墙上显示屏旁边的情报终端机破译密码后获得。

任务二 交战密码



第一个：一开始进入二楼后，对面废弃建筑一楼中央位置接待台上有情报终端机，破译密码后获得，这里会有敌人冲出来，建议清理干净再破译。

第二个：本关有樱花树的地方看见的第一个正在巡逻的军官，用麻醉枪或悄悄跑过去暗杀都可以得到。

第三个：巡洋舰内第二个房间内的军官，建议悄悄过去把第一个敌人暗杀了再过去审问，如果被发现的话可以先给他一发麻醉枪，再清干净其他敌人后审问，但速度一定要快。

第四个：通过巡洋舰进入有白色NPC的实验室前，必定可以看到这名军官和一个敌人讲话，等他对话完毕后冲过去先暗杀掉敌兵，然后快速麻醉他审问情报，或者等他与其他敌人汇合后再利用实验室前的门把他引出来。

第五个：就在第四个情报处、军官与敌人交谈的位置，最后那个敌人所在角落里的情报终端机，建议取得第四个情报后再来慢慢破译这个。

第六个：在第一个剧情必须破译密码的混战后，前往与队友汇合进入升降梯前，在升降梯右边墙上有情报终端机，这个比较容易错过。

任务三 雷霆突袭



第一个：一开始下车后，上2楼开大门的位置，解决敌人后就在旁边的房间内有情报终端机，需要将玻璃打碎后再跳进去

第二个：这一个比较麻烦，必须在不触发警报的情况下穿越本关的第一个露天广场，然后乘坐电梯到下层，出门后就可以看到该军官在前方的门内（触发警报该军官会消失），推荐用Van-Guard构司。

第三个：返回第一个露天广场，从中央的通道往下走（就是持有第二个情报的军官所在位置的下层），在有敌人巡逻的房间里右边通道上的情报终端机，注意敌人和摄像机，建议获得第二个情报后再拿这个，不用担心不小心触发警报的问题。

第四个：这个军官无论是走上下路线都会出现，推荐拿了第三个情报后直接进入士兵休息室开战，军官会在休息室的最后面，速度消灭前面的敌人后将其麻醉审问，如果走上方路线的话，军官也会在混战中出现，别太快打死他即可（不管走哪条路线都要触发警报）。

第五个：从休息室坐电梯上来后立刻往后方走，在控制室内就能看到这名军官，建议出电梯就冲进去，立刻给他一发麻醉弹，然后冲到前面把这里惟一的一名敌人暗杀掉，再返回审问他即可，这样做不会触发警报，不用担心审问后被一堆敌人包围。

第六个：这个最简单，从士兵休息室上来，在一层左边有机关枪房间内墙上的情报终端机，绕一圈就能看到，破译也只需要一次即可。

任务四 外交事件



第一个：一开始在大使馆外面就能看到的军官，最好等他移动到柱子背后冲过去麻醉他再审问，否则很容易被敌人发现。

第二个：在大使馆二层的看台上，可以从左侧小巷的梯子爬上去，注意如果玩家在大使馆前被发现的话，这名军官会冲下来攻击玩家，根据地图上的提示不要把他打死，留到最后麻醉了再审问也可以。

第三个：大使馆的楼梯上，在楼梯中间左边有扇带锁的门，破译密码后进入就能看到办公桌上的情报终端机。

第四个：进入图书馆区域后，直走就能看到梯子，爬到二层该军官就在前方废弃的小房间内，注意中途会有敌人出现，可以装备Van-Guard构司冲上去麻醉审问，如果不幸被发现的话，该军官会冲下来，注意别杀掉他，留到最后麻醉审问即可。

第五个：就在取得第四个情报的军官所在的位置，下楼后书架旁边墙上有情报终端机，很容易就能看到，建议全灭这里的敌人再破译。

第六个：与重装机兵作战到达一层后，左边桌子上有情报终端机，将这里的敌人清理干净后再破译。

任务五 包裹



第一个：在海岸线杀掉第一个威胁贫民的敌人后，继续往前走看到的第一个敌人即是，旁边会有其他敌人巡逻，先将其麻醉，等巡逻兵转身后再冲过去审问。

第二个：到达黑市外围，可以看到第一挺机枪的位置，从下方的道路潜入，沿着房子的边缘爬到有机枪的位置，消灭这里的敌人后跳到房间内就能看到该军官，就算触发警报也能获得，这里敌人很少，也可将军官留到最后。

第三个：在大使的儿子帮玩家放下吊桥的地方，前进可以看到一堆敌人，往右边看可以看到一个敌人对着墙壁，那就是情报终端机的位置，建议全灭了敌人再去破译。

第四个：坐电梯来到黑市前，出电梯就可以看到正在和NPC谈话的军官，等左右两边的敌人走开后冲上去麻醉审问即可，被NPC看到不会触发警报。

第五个：就在持有第四个情报的军官右边的房子里，挂着食物的房间内绕进去就能看到桌子上的情报终端机，推荐拿了第四个再来拿这个情报，被敌人发现的话全灭他们再破译。

第六个：在冲出黑市后，一路撤退到快要到桥的位置，在一条小道上有三名敌人，其中一名敌人会从房子内冲出来，干掉他进入左手边的房子，在墙壁上就能看到本关最后一个情报终端机。



第六关 停电



第一个：在到达精炼厂后，在左边冷却管装炸弹的区域里，就在冷却管附近的位置可以看到军官，这里还有一名火焰放射兵，两人的视线正好是相反的，可以先解决他再绕到军官身后麻醉审问。

第二个：就在左边冷却管的区域内，中央靠左边的墙上有终端机，比较容易漏掉，仔细绕一圈就能看到。

第三个：破坏两条冷却管后，找电梯的楼梯右边墙上有情报终端机，必定会经过此地，很容易就能看到。

第四个：进入电梯上升到有干扰的第一个防空炮区域，出门就可以看到楼梯下有军官背对玩家走过去，建议直接冲出去杀掉左边离玩家最近的敌人，然后下楼梯左转用麻醉枪瞄准，等军官一出现立刻麻醉进行审问。

第五个：成功破坏第一个防空炮后，进入右边的潜艇存放区，在玩家进入的方向的正下方，建议消灭这里的敌人后绕一圈，在墙上就能看到情报终端机。

第六个：破译密码门后进入第二个防空炮的区域，往右走暗杀掉火焰放射兵，往下看就能看到军官在下面巡逻，这里除了军官还有一个敌人，建议玩家可以站在高台上先麻醉军官，然后爆了敌人的头，再破坏摄像机后跳下去审问，这样就不会触发警报了。

任务七 恶意接管



第一个：在开始的混战后走左边进入的第一个小房间里，转动一下视角就可以看到墙上的情报终端机。

第二个：在通过满是地雷的中庭后，看到格雷上将将大使的儿子带走，继续前进到大使馆内部就能发现在楼梯中央与敌人交谈的那个军官，注意这个军官周围有很多敌人，想要潜入暗杀还是比较困难的，由于场地很大，推荐可以直接全灭了所有敌人将其留下麻醉审问（先给他一枪麻醉让他睡一会）。

第三个：继续前进到二层，在关押博士的房间前，有两名隐身狙击兵的地方可以看到这名军官，建议可以直接将军官麻醉后冲进去解决两名隐身狙击兵，这样审问非常安全。

第四个：最简单的一个，在关押博士的房间内，转动一下视角就可以发现门旁的情报终端机。

第五个：比较麻烦的一个，返回中庭后遭遇敌人的伏击，这名军官会在第二波敌人的最后冲出来，由于地图被干扰所以无法从地图上确定他的位置，但从外貌可以判断出来（没带面罩的），推荐可以冲过去先破坏右边的干扰器，或者等军官出来将其麻醉后清理干净敌人再审问，不要手快把他误杀了。

第六个：取得第五个情报后往目标地点走，就在中庭前方被炸坏墙壁的桌子上有情报终端机，非常醒目。

任务八 染满血腥的金钱

第一个：混战结束后进入设施内部看到格雷上将离开，等一下外面的两个敌人就会进来，把他们干掉后绕到外围最里面转头就能看到墙上的情报终端机。

第二个：取得第一个情报后开门进入电梯来到下层，一出门走到前面就可以看到爬梯子的这个军官，建议冲过去将旁边两个敌人暗杀了，再爬上去麻醉审问。



第三个：取得第二个情报后进入下一个战斗区域，将这里的敌人全部清理干净后，保持进来时的方向往地图右上角走，走楼梯后左转进入右上角的房间内，在这个房间内右边小门的尽头即可看到情报终端机。

第四个：还是在这个区域，进入二层在中央解除门锁的房间内，可以找到一根往上爬的杆子，爬上去后不要动方向，往前看可以看到对面的平台上有楼梯，走过去爬到最顶层，走几步就能看到中央位置的情报终端机。

第五个：前往下一个区域，这名军官就混在所有敌人中间，他会走到最中央的位置巡逻，看地图上的标识就能判断，建议全灭这里的敌人，等他冲过来麻醉后再审问。

第六个：本关最后的BOSS格雷上将，在其出现后先将她麻醉再消灭其他的敌人，最后慢慢审问，不要一麻醉立刻就开始审问，这样很容易被周围的敌人围攻。

任务九 绝命逃生



第一个：进入电梯返回下层后，一出电梯就可以看到远处的军官，这里的敌人比较多，建议将上方的隐身狙击兵干掉再远距离麻醉军官，冲过去直接审问。

第二个：该区域第二根柱子的位置有楼梯，爬上去后转头，情报终端机就在梯子旁边的墙上。

第三个：就在与两名重装机兵战斗的场景内，某个柱子背后有情报终端机，建议把重装机兵消灭了再去回收。

第四个：解决两名重装机兵后，顺着绳索爬上去会触发大使的儿子被军官劫走的剧情，上去后先消灭所有敌人，再麻醉这名军官即可，他不会逃走，但要注意靠近他后旁边的门会有一名火焰放射兵出来，不要冲过去就开始审问。

第五个：就在这个区域，爬绳索上来的右手边有个梯子，爬上去后可以看到左边墙上的情报终端机，建议拿了第四个情报后再回来拿这个。

第六个：最终BOSS，将其打趴下后靠近他审问即可，由于有敌人干扰且他趴下后一定时间就会死亡，建议先将敌人清理干净后再专心对付他（敌人增援次数是有限的，大概5次左右），将其打趴下后快速冲过去审问，不建议用飞弹炸他，有可能直接炸死，也不要没等他趴下就直接冲过去肉搏，是打不过他的。



白金攻略

白金路线

本作中的奖杯分为在线奖杯和单机奖杯。在线奖杯的获得方法很简单，但想要靠实力获得的话需要一定的练习，当然技术较差的玩家也可以约朋友直接刷，很快就可以拿到；单机奖杯中除了杀敌10000名和几个契约类型任务全完成比较花时间外，其他都没什么难度，老兵难度过关可以在后期多刷钱来降低难度，其他的奖杯就只是花时间的问题了，总体的获得难度不大。

奖杯总数	55	铜杯	42	银杯	8	金杯	2	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	约60小时
在线奖杯	10
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有（铜杯：神枪手）
硬件需要	无


白金


取得条件：获得其他所有奖杯。


出类拔萃


取得条件：以老兵难度完成所有的剧情任务

奖杯说明：任务一共9个，老兵难度和其他难度最大的区别在于敌我双方的攻击力和体力差，除此之外部分强制战斗的敌人数量会增加，同时没有辅助准心，不过敌人的基本配置和前两个难度没有变化，一开始不熟悉操作手感的玩家可以先用其他难度试一下手，购买完全部装备再选择该难度，同时攻关时多注意调查军火商来进行即时保存。


任务至上


取得条件：完成所有潜行、破坏和精准类任务。


意志坚定


取得条件：不限难度完成所有的剧情任务


潜入阴影


取得条件：不限难度完成所有潜行类的契约任务

奖杯说明：潜行任务除了潜行要求外，大部分还有暗杀XX人、破坏指定数量的保安摄影机和狙击XX人头部等要求，Van-Guard装备中的构司是必备的，优先完成潜行的要求，再完成杀敌要求，完成任务时多按↑来确认任务要求，一旦其中一个失败都可以从上一个保存点重开，这一点比较方便。


大扫除


取得条件：不限难度完成所有破坏类的契约任务

奖杯说明：相比较其他两个契约作战任务来说要简单很多，选择新兵难度并多刷点钱，按照要求猛轰即可，部分需要破坏武器箱等物品的要求会在地图上显示，离开每个区域前多注意观察一下，“怜悯杀害”的话则不要射敌人头部，打腿让敌人趴下再过去肉搏就行。


完美执行


取得条件：不限难度完成所有精准类的契约任务

奖杯说明：这类任务多以爆头、限时为主，相对于其他契约任务，这个任务的限时算是比较难的要求，精准的话使用防弹衣或Van-Guard装备甲拉培，冲到近距离瞄头一枪一个节省时间，推荐选择新兵难度来完成该类任务。


通晓内情


取得条件：获得所有情报

奖杯说明：取得的方式比较自由，可以潜入也可以强攻，只要获得目标情报即可，且不限难度，推荐新兵难度并参考前文的全情报获得方法。


百人队队长


取得条件：多人游玩下完成100场对战


座无虚席


取得条件：完整收集一组英勇卡牌组

奖杯说明：英勇卡的获得方法有三种，完成奖章、收集情报以及多人游玩下杀死其他玩家掉落，其中完成奖章和收集情报完成时获得的英勇卡是玩家目前没有获得的。一组英勇卡有52张，有条件的玩家可以在多人游玩下杀死其他玩家收集20张以上不同的，再完成所有情报收集，这样可以获得27张不同的，剩下的完成几个简单的奖章即可。


百万富翁


取得条件：赚取一百万贝克达元

奖杯说明：比较耗时的奖杯，高难度下获得的钱会比较多，也可以装备增加获得金钱的防护衣来提升赚钱速度。一百万指的是获得金钱的总数，包括买装备已经消耗过的。


伸张正义


取得条件：不限难度完成任务“伸张正义”


解码


取得条件：不限难度完成任务“交战密码”


出击


取得条件：不限难度完成任务“雷霆突袭”


外交政策


取得条件：不限难度完成任务“外交事件”


成功送达


取得条件：不限难度完成任务“包裹”


关门大吉


取得条件：不限难度完成任务“停电”


换边


取得条件：不限难度完成任务“恶意接管”


目标到手


取得条件：不限难度完成任务“染满血腥的金钱”


入侵防火墙


取得条件：不出错的情况下完成一个Van-Guard入侵

奖杯说明：简单来说就是破译密码了，第一个任务里就能获得。


进入商店


取得条件：在任务中进入军火商的武器商店


逆转局势


取得条件：多人游玩下被其他玩家肉搏的时候成功反击一次


供应链


取得条件：多人游玩下累计收集10个Van-Guard容器内的内容


防空


取得条件：多人游玩下击落10架Van-Guard无人机

奖杯说明：无人机包括曼螳攻击机、弧光导弹、沃涂和斯该夫锐，直接射击即可，多往天上看。


新手


取得条件：多人游玩下完成一场对战


闪亮人物


取得条件：多人游玩下被对手麻醉枪击中后复原

奖杯说明：中麻醉枪后需要很长时间才会复原，这个没有其他玩家配合的话会比较难，实在不行的话还是找个朋友互相刷吧。


全方位


取得条件：多人游玩下所有模式中各胜出至少一回合



小心



取得条件： 被降落的Van-Guard容器压死

奖杯说明： 推荐在任务三最后免费给你的那个Van-Guard武器处获得，提前走到武器降落的地点等着被压死即可获得（目标地点的左上角），另外多人游玩下被随机降落的Van-Guard容器压死也可获得。



救星



取得条件： 多人游玩下救助受伤的队友



拿开你的脏手



取得条件： 多人游玩下队友受到敌人盘问时杀死盘问者



安全吗?



取得条件： 成功审问敌方军官



正中头部!



取得条件： 射击头部次数达到1000次



夺命先锋



取得条件： 连续以肉搏战的方式杀死1两个敌人

奖杯说明： 选择新兵难度并装备防弹的防护衣，找个敌人比较多的场景冲过去顺着秒吧。



神枪手



取得条件： 远距离干掉一名敌人

奖杯说明： 这个奖杯有BUG，有时候拿到远距离的射杀奖励也没办法拿到这个奖杯，只能多试几次，另外一定要用狙击枪。



备受尊崇



取得条件： 获得英勇卡阶级中的A

奖杯说明： 英勇卡每天都会更新，大小可以通过杀敌来不断增加，花色可以根据使用的武器类变换。



杀人机器



取得条件： 多人游玩下完成10次连续杀害

奖杯说明： 这个必须中途一次不死连杀10人才能达成，不限制任何方式，技术不到位的话还是小有难度的，实在不行可以找朋友来刷。



幽魂



取得条件： 在Van-Guard构司启动后从背后肉搏杀死敌人



血钱



取得条件： 杀死10000个敌人

奖杯说明： 游戏中最难拿到的奖杯之一，通关后包括刷完其他奖杯，杀敌人数最多也只有5000左右，剩下的都必须慢慢刷，虽然没啥难度但相当花时间。这个杀敌人数在剧情任务和多人游玩下杀死的敌人都算在内，想要长期在线的玩家也不用担心。



给我那个



取得条件： 在黑杰克的军火铺购买一个商品



最佳顾客



取得条件： 购买黑杰克军火铺里的所有商品



武器专家



取得条件： 使用黑杰克军火铺中的全部武器、手榴弹、防护衣和Van-Guard

奖杯说明： 使用过的条件指至少开过一枪、丢过一次手榴弹、穿过一次防护衣、使用过一次Van-Guard等，在武器奖章内可以查看到武器的使用情况，灰色表示从没使用过的，装备后开一枪即可。



低调



取得条件： 在任务“伸张正义”中不触发警报进入保安中心

奖杯说明： 这个和情报获得的方法相关，必须开启二层的通风口然后丢Gas手榴弹进去把军官逼出来，具体可以参考情报获得部分，惟一要注意的是将军官逼出来后需要立刻把他干掉，不然被他看见算触发警报。



交叉询问



取得条件： 在任务“伸张正义”中下降到法庭后，在不被发现的情况下审问左下角房间内的军官并救出人质

奖杯说明： 推荐选择最低难度并装备Van-Guard构司。



人类大战机械



取得条件： 在任务“伸张正义”最后的坦克战中，不使用装炸药的方式破坏坦克

奖杯说明： 用Van-Guard武器斯该夫锐即可，等坦克出来后启动猛点坦克，推荐新兵难度拿这个奖杯。



拦截



取得条件： 在敌人从运输船上游绳而下前将他们全部杀死

奖杯说明： 推荐购买Van-Guard武器豹科班，在任务“伸张正义”一开始上二楼调查过军火商后立刻启动，跳到对面等敌人的运输船出现猛轰即可，同样推荐在新兵难度下操作。



顾虑周到



取得条件： 没人造成平民伤亡的情况下完成任务“包裹”

奖杯说明： 该任务一共有5个平民，一开始遇到那个必须帮他杀死敌人解围；第二个和第三个要注意他们会夹在军官中间与其对话（从电梯出来时）；最后两个在酒吧内，看见玩家就会跑基本不会误杀。



海滩巨浪



取得条件： 在任务“包裹”里摧毁所有藤壶

奖杯说明： 这个藤壶就是墙上会动的触手，一共有14个，靠近后就会蠕动，很容易发现，用飞弹发射器等爆炸型武器来破坏它，移动的时候多注意转动视角来观察周围是否有漏掉的。



别想回家



取得条件： 在任务“停电”中摧毁赫尔盖斯特撤离用的载具

奖杯说明： 新兵难度下使用Van-Guard武器豹科班狂轰即可。



刽子手



取得条件： 在任务“恶意接管”中确保沙维奇死亡

奖杯说明： 剧情救出他后等他说完话给他一枪即可完成。



缓刑



取得条件： 在任务“恶意接管”中确保沙维奇存活

奖杯说明： 和奖杯“刽子手”冲突，最后不杀他即可，需要分开两次完成。



热腾腾



取得条件： 在任务“染满血腥的金钱”中，在实验室01的焚化炉中焚烧一个敌人

奖杯说明： 在任务中进入实验室01会有提示，焚化炉就在场景中央，故意被敌人发现后引一个敌人进去，出来关门并启动焚化炉，启动开关在焚化炉外四周的墙壁上，注意不要进去后反被锁在里面，同样推荐用新兵难度来完成。



确保万一



取得条件： 在任务“染满血腥的金钱”中把格雷上将锁在保管室中引爆炸药

奖杯说明： 在新兵难度下安装好炸药后，不要与她正面冲突，直接冲出去开启开关关闭大门启动炸药即可（可以装备防弹衣）。



近距离接触



取得条件： 在任务“绝命逃生”中从背后肉搏攻击最终BOSS班诺特

奖杯说明： 最终BOSS战中装备Van-Guard武器构司，没被敌人和BOSS发现的情况下启动，从背后靠近最终BOSS后发动肉搏攻击即可获得，也可以先把敌人全灭后再来完成这个肉搏奖杯。

無双OROCHI2 Ultimate

文 胧月 美编 澄香

ACT	无双大蛇2 终极版			必需记忆卡
	无双OROCHI2 Ultimate			3363M
	Koei Tecmo Games	2013年9月26日	日版	1～2人
下载版：5040日元		无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上	

本作又是一款相当杀时间的《无双》，各种要素加在一起的游戏时间跟《战国无双3Z》有得一拼。主要耗时间的要素有：仙界武器、秘技卡片、无尽迷宫全踏破，不过这些跟达成全委托任务相比又实在温和太多了。排除那些繁琐的收集要素，本作的系统还是相当不错的，故事模式也做得相当耐玩，本篇攻略就带来其全方位的讲解。

动作讲解

按键说明

按键	操作
左摇杆	移动
右摇杆	视角转换
方向键↑	呼叫坐骑
方向键↓	召唤待机同伴
START	调出菜单
□	通常攻击
△	蓄力攻击，以下简称“C攻击”
×	跳跃/上下马/操作大型兵器
○	无双技/长按可积攒无双槽
L	防御/转为追尾视角
R	风格战技，以下简称“TA技”
划动背触板左部/点触摸屏左端	切换左方的待机角色
划动背触板右部/点触摸屏右端	切换右方的待机角色
同时划动背触板左右部/同时点击触摸屏左右端	真・无双技

换人攻击

当玩家操作其中一人在对敌人进行连续攻击的时候，在攻击停止前切换角色，就可以让对应的待机角色出现并继续攻击。

冲刺连携

移动一定时间后按□即可使出冲刺攻击，在使用冲刺攻击后按□键还可以马上接续通常攻击，其特征是人物身上会闪一下光。

三重猛攻

相比前作新增的系统，当玩家以C攻击命中敌人时切换角色，可发动三重猛攻（トリプルラッシュ）。三重猛攻没有消耗，且威力相当可观。注意无尽模式由于是5人组队，因此不支持该系统。



特别三重猛攻

特定的组合还能使用出特别三重猛攻，比如孙尚香+孙策+孙权，王元姬+祝融+ねね，演出效果相比普通的三重猛攻更为华丽，威力也更高。查找特定组合的方式为，在查看武将情报时按下□键，即可在该角色的头像旁看到其他两名角色的头像，那么只需让该角色与此二人组队，且由指定的武将始动，即可在战场上使出特别三重猛攻。部分角色的特别三重猛攻不止一种组合方式，比如くのいち既可以跟真田幸村和武田信玄发动，也可以跟あやね和かすみ发动。下面就给出所有特别三重猛攻的组队方式和始动武将，注意如果不是由指定始动武将开始启动，即便队员正确也无法发动。

组队武将	始动武将	攻击顺
许褚 典韦 曹仁	许褚	曹仁→典韦→许褚
宫本武藏 徐晃 佐々木小次郎	徐晃	佐々木小次郎→宫本武藏→徐晃
张辽 徐晃 张郃	张郃	张辽→徐晃→张郃
郭嘉 星彩 稻姬	郭嘉	星彩→稻姬→郭嘉
吕蒙 凌统 甘宁	吕蒙	甘宁→凌统→吕蒙
黄盖 邓艾 孟获	黄盖	邓艾→孟获→黄盖
周泰 明智光秀 森兰丸	周泰	森兰丸→明智光秀→周泰
石川五右卫门 凌统 丰臣秀吉	凌统	石川五右卫门→丰臣秀吉→凌统
周瑜 太史慈 孙策	孙策	周瑜→太史慈→孙策
孙策 孙权 孙尚香	孙权	孙尚香→孙策→孙权
小乔 大乔 石田三成	小乔	大乔→石田三成→小乔
甄姬 练师 月英	练师	甄姬→月英→练师
赵云 马超 黄忠	赵云	马超→黄忠→赵云
关羽 关索 关平	关羽	关索→关平→关羽
刘备 关羽 张飞	刘备	张飞→关羽→刘备
庞德 马超 马岱	马超	庞德→马岱→马超
诸葛亮 庞统 徐庶	庞统	徐庶→诸葛亮→庞统
曹丕 陆逊 姜维	姜维	陆逊→曹丕→姜维
大乔 鲍三娘 卑弥呼	鲍三娘	大乔→卑弥呼→鲍三娘
司马懿 司马师 司马昭	司马懿	司马师→司马昭→司马懿
ねね 祝融 王元姬	王元姬	祝融→ねね→王元姬
夏侯惇 夏侯渊 夏侯霸	夏侯霸	夏侯渊→夏侯惇→夏侯霸
袁绍 钟会 今川义元	袁绍	今川义元→钟会→袁绍
魏延 孟获 祝融	祝融	魏延→孟获→祝融
董卓 远吕智 妲己	远吕智	董卓→妲己→远吕智
孙悟空 平清盛 真・远吕智	孙悟空	平清盛→真・远吕智→孙悟空
吕布 源义经 哪吒	源义经	吕布→哪吒→源义经
源义经 平清盛 弁庆	平清盛	弁庆→源义经→平清盛
真・远吕智 浑沌 九尾の狐	真・远吕智	浑沌→九尾の狐→真・远吕智
貂蝉 三藏法师 阿国	三藏法师	貂蝉→阿国→三藏法师
かぐや 太公望 酒吞童子	かぐや	酒吞童子→太公望→かぐや
リユウ・ハヤブサ 服部半藏 风魔小太郎	リユウ・ハヤブサ	服部半藏→风魔小太郎→リユウ・ハヤブサ
あやね かすみ くのいち	あやね	かすみ→くのいち→あやね
德川家康 刘备 ジャンヌ・ダルク	ジャンヌ・ダルク	刘备→德川家康→ジャンヌ・ダルク
ネメア 曹操 织田信长	ネメア	曹操→织田信长→ネメア
アキレウス 妲己 毛利元就	アキレウス	妲己→毛利元就→アキレウス
左慈 直江兼续 安倍晴明	安倍晴明	左慈→直江兼续→安倍晴明
伊达政宗 郭淮 レイチエル	レイチエル	郭淮→伊达政宗→レイチエル
女娲 伏羲 神农	神农	伏羲→女娲→神农
あやね レイチエル 红叶	红叶	あやね→レイチエル→红叶
妲己 安倍晴明 玉藻前	玉藻前	妲己→安倍晴明→玉藻前
素戋呜 应龙 哪吒（人型）	哪吒（人型）	素戋呜→应龙→哪吒（人型）
百々目鬼 牛鬼 浑沌	浑沌	牛鬼→百々目鬼→浑沌
孙尚香 甲斐姬 ステルケンブルク	ステルケンブルク	孙尚香→甲斐姬→ステルケンブルク
ソフィ-ティア ねね 孙坚	ソフィ-ティア	孙坚→ねね→ソフィ-ティア
前田庆次 立花宗茂 本多忠胜	前田庆次	立花宗茂→本田忠胜→前田庆次
上杉谦信 直江兼续 绫御前	上杉谦信	直江兼续→绫御前→上杉谦信
お市 浓姬 王异	お市	浓姬→王异→お市
武田信玄 真田幸村 くのいち	武田信玄	真田幸村→くのいち→武田信玄
丰臣秀吉 浅井长政 立花宗茂	丰臣秀吉	浅井长政→立花宗茂→丰臣秀吉
今川义元 刘禅 长宗我部元亲	今川义元	刘禅→长宗我部元亲→今川义元
石田三成 加藤清正 福岛正则	石田三成	加藤清正→福岛正则→石田三成
司马昭 诸葛诞 岛左近	岛左近	诸葛诞→司马昭→岛左近
风魔小太郎 孟获 丁奉	风魔小太郎	孟获→丁奉→风魔小太郎
甄姬 蔡文姬 长宗我部元亲	长宗我部元亲	蔡文姬→甄姬→长宗我部元亲
杂贺孙市 张角 ガラシャ	ガラシャ	张角→杂贺孙市→ガラシャ
前田庆次 前田利家 柴田胜家	柴田胜家	前田庆次→前田利家→柴田胜家
贾诩 黑田官兵卫 竹中半兵卫	黑田官兵卫	竹中半兵卫→贾诩→黑田官兵卫
岛津义弘 立花誾千代 立花宗茂	立花宗茂	岛津义弘→立花誾千代→立花宗茂
上杉谦信 武田信玄 北条氏康	北条氏康	上杉谦信→武田信玄→北条氏康

弹返

在防御敌人的攻击时按□键即可使出弹返。弹返可以让大范围的敌人陷入巨大的硬直，并有破防效果。配合效果为破敌人防时回复大量体力、无双的吸生小手、吸活小手，效果非常惊人。但破防技和防御不能技不能被弹返，所以只建议对杂兵使用。

援护攻击

当玩家控制的角色受到敌人攻击时按下换人键，就可以让对应的待机角色发动援护攻击，以避免连续受创。发动援护攻击时会消耗当前控制角色一定量的无双槽。

无双技



除非玩家的武器上拥有"吸活"属性，否则攻击敌人是无法积攒无双槽的。回复无双槽的手段主有：切换至待机角色、无双道具、按住○键主动积蓄、以吸活属性的武器攻击敌人。当无双槽蓄满就可以使用无双技，本作全部角色的无双技大致可以分为两类，发动条件均为无双槽全满时按○键，其中三国系武将为无双乱舞，战国系武将为无双奥义，他1和他2系的角色中既有用无双乱舞的，又有用无双奥义的，另外这一代没有空中无双

无双乱舞的特征是无双槽消耗量固定，威力大，演出较快。无双奥义的特征是一旦发动，无双槽就会缓缓减完。在无双槽减完之前，角色全程处于无敌状态。该下玩家可以按住○键不放，使用无双技追打，也可以自由出招，但无法使用TA技。当玩家角色处于濒死状态时，两种无双技均会强化为"真・无双乱舞"和"真・无双秘奥义"。

真・无双爆发

本作新增的系统真・无双爆发（真・无双バースト）是允许3名角色（联机时6名）同时放无双的系统，使用方法为：先在关卡中按方向键↓将两名待机角色调出，当三名角色无双槽全满且距离较近时发动无双技。

真・合体技

角色头像下方的蓝色合体槽全满时同时划动背触板左右部或点击触摸屏左右。发动之后玩家角色全程无敌，可自由打击敌人，敌方行动被减慢，在合体槽降为零后还会发动特写攻击。合体槽的增加方式是高连击数，但只有在敌人未死的情况下受到连击才算有效，因此如果想快速积累合体槽的话，就要用低威力且连击数高的招式来攻击。合体技除了威力大、全程无敌之外，更重要的是在高难度下能够打出稀少石。"收敛"属性的武器配合多段HIT的普通攻击或TA技可迅速蓄满合体槽，比如孙尚香的TA技，在高难度关卡的敌人堆里发动一次基本就能蓄满。本作能够在骑马状态下发动真・合体技，指令相同。



TA技

按下R键即可使用风格战技（Type Action/**タイプアクション**），俗称TA技。TA技的好处是发动快，有无敌时间，而且能用在各种攻击后取消。本作不再有无消耗的TA技，但部分角色的TA技能附加武器属性。《终极版》为每个角色都增加了空中TA技，在空中按R键释放，这样即使被敌将打浮空，也能受身后一击脱离险境了。

EX攻击

三国系武将和个别的他系武将有特殊的EX攻击，EX攻击发动时会出现分身，发动方法一般都是在特定阶段的C攻击后再按一下△。

阵形技



无尽模式下的专用技能，设定好任意阵形后，5名队员都会对应一项阵形技。阵形技通过点击触摸屏的正中央发动，根据选取技能的不同，消耗的阵形槽也各有差别。阵形技中既有附加状态的，也有直接攻击的，部分阵形技可形成连携。关于阵形技的详细，将在无尽模式部分予以讲解。

角色育成

基本数值

本作每名角色包括5项基本数值，分别是：体力、攻击力、防御力、无双、素早**さ**。5项数值中的前4项上限均为999，均可以通过升级而永久成长，另外也可以通过角色特技以及特殊装备来增加。但素早**さ**的上限只有180，且不会随着等级提升而增加。不过《终极版》导入了转生系统和成长玉以后，将全角色的素早**さ**提到上限也不是难事。

本作每名角色最大可达100级，升级除了增加能力外，还会开启新的招式。在战场上打死敌人就能获得不等的经验值，难度越高，获得的经验值越多。此外还有增加经验值的道具，而且玩家还能在战场上储备一定量的公共经验值。在阵地时按START键选择"**ストック**经验值振分"即为以公共经验值为角色升级，这样可以节省一定时间。《终极版》的公共经验值直接多了一位数，从原先的99999提升到999999，因此不需要像前作一样赶着用光了。目前所知道的赚取公共经验值最快的地方是决斗模式的**サバイバル**，随便30连胜就可赚取10多万的公共经验，且不用费神跑地图。



当角色到达100级后，再获得经验值也不会升级，这时可以在阵地菜单的出击准备项目下选择"转生"，让该满级角色重新回到1级，每名角色最多转生3次。转生后的1级武将依然非常孱弱，不会有逆天的能力，需要重新培养到高等级才能使用，转生的好处是能让角色拥有第二个角色技能，且随着等级提升而获得成长玉。每消耗一个成长玉可给5项基本数值的任意一项提升2点，且成长玉提升的数值即便在下一次转生中也会得以继承。转生带来的附加好处参见下方：

转生次数	附加角色技能	附加装备道具栏
第一次	1	2
第二次	0	2
第三次	0	0

也就是说，当角色进行第二次转生以后，将成为拥有两种角色技能、可装备6个道具的"超级赛亚人"。以转生一次100级的方式计算，实际每名角色的等级上限是400级。

角色类型

全部角色都大体被分为4种类型，同一类型的角色拥有一定的共性。

力 记为Power。受到远距离攻击和通常攻击时不会出现受创硬直。

技 记为Technique。以蓄力攻击命中空中的敌人会有伤害加成，另外按住L键移动时按×键可以使用踏步。

速 记为Speed。在空中时按×键可以使出无敌的空中冲刺，另外以特定招式命中敌人时可以用跳跃取消。

闪 记为Wonder。特征是以蓄力攻击命中被弹返的敌人有伤害加成，另外攻击命中敌人时按×键可消耗无双槽发动影技。

角色特技

本作的角色特技无需锻炼，一开始即可使用，但内容固定，无法改变。特技熟练度分为G～S八个级别，随着杀敌数的增加而提升，熟练度越高，特技的效果越强。角色在前一个100级内只能拥有一项特技，转生一次后可获得第二特技。

技能	效果	转生前对应角色	转生一次后对应角色
体力增加	体力最大值增加	许褚 张飞 魏延 孟获 アキレウス 福岛正则	徐晃 马超 董卓 伏羲 浅井长政 加藤清正 石川五右卫门
无双增加	无双最大值增加	曹丕 周瑜 诸葛亮 郭淮 太公望 岛左近	张郃 孙权 钟会 祝融 女娲 稻姬 佐々木小次郎
攻击增加	攻击力上升	典韦 庞德 关羽 远吕智 上杉谦信 宫本武藏 应龙	夏侯惇 凌统 孟获 レイチエル 前田庆次 长宗我部元亲
防御增加	防御力上升	曹仁 黄盖 伏羲 酒吞童子 德川家康 柴田胜家	典韦 吕蒙 丁奉 王元姬 卑弥呼 红叶 前田利家
速度增加	素早さ上升	张郃 孙尚香 孙悟空 三藏法师 くのいち 风魔小太郎 哪吒（人型）	孙策 赵云 刘禅 左慈 リュウ・ハヤブサ 真田幸村 立花訚千代
力型强化	力型角色能力上升	吕蒙 丁奉 邓艾 女娲 丰臣秀吉 立花宗茂 ステルケンブルク	曹仁 甘宁 夏侯霸 アキレウス 武田信玄 岛津义弘 福岛正则
速型强化	速型角色能力上升	大乔 星彩 貂蝉 哪吒 お市 直江兼续 かすみ	王异 周瑜 鲍三娘 徐庶 源义经 哪吒（人型）
技型强化	技型角色能力上升	甄姬 练师 关平 钟会 弁庆 稻姬 ソフィ-テイア	小乔 姜维 关索 司马懿 ネメア 柴田胜家
闪型强化	闪型角色能力上升	蔡文姬 刘备 森兰丸 阿国 杂贺孙市 毛利元就	黄盖 庞统 马岱 三藏法师 织田信长 岛左近 绫御前
武将攻增	对敌武将的攻击力增加	王异 甘宁 黄忠 吕布 服部半藏 前田利家 佐々木小次郎	夏侯渊 月英 ソフィ-テイア 上杉谦信 伊达政宗 立花宗茂
连续攻增	伤害随连击数上升	夏侯渊 周泰 关索 源义经 リュウ・ハヤブサ 织田信长	太史慈 黄忠 诸葛诞 かぐや かすみ 服部半藏 宫本武藏
回转攻增	换人攻击的伤害增加	张辽 姜维 ジャンヌ・ダルク 石田三成 浅井长政 竹中半兵卫	曹丕 庞德 大乔 邓艾 孙悟空 百々目鬼 直江兼续
无双轻减	无双槽消耗量减少	刘禅 董卓 张角 浓姬 长宗我部元亲 徐庶	刘备 魏延 あやね 应龙 浑沌 明智光秀 ねね
武将防增	敌武将造成的伤害下降	徐晃 孙策 赵云 夏侯霸 平清盛 本多忠胜 加藤清正	贾诩 郭嘉 孙尚香 关平 素戋呜 ガラシヤ
被击轻减	受到连续攻击时造成的伤害下降	贾诩 郭嘉 卑弥呼 伊达政宗 ねね 北条氏康	孙坚 郭淮 吕布 弁庆 ステルケンブルク お市 德川家康
经验值增	获得的经验值增加	妲己	许褚 今川义元
熟练度增	角色技能的熟练度增长变快	百々目鬼	牛鬼
驯染み增	武器的驯染み增长变快	牛鬼 レイチエル 红叶	妲己
贵石增加	战后获得的贵石数量增加	袁绍 今川义元 石川五右卫门	玉藻前 阿国 风魔小太郎

技能	效果	转生前对应角色	转生一次后对应角色
运增加	战后获得的武器和道具质量上升	小乔 鲍三娘 ガラシャ 玉藻前	貂蝉 袁绍 丰臣秀吉
待机体力	待机角色的体力回复速度上升	陆逊 庞统 司马懿 诸葛诞 甲斐姬 绫御前	甄姬 关羽 星彩 太公望 酒吞童子 浓姬 毛利元就
待机无双	待机角色的无双回复速度上升	孙权 月英 王元姬 祝融 左慈 黑田官兵卫	陆逊 练师 张角 真·远吕智 哪吒 杂贺孙市 北条氏康
百击体力	完成百人斩时体力得到部分回复	太史慈 凌统 马超 あやね 真田幸村 岛津义弘 九尾の狐	曹操 张飞 司马昭 远吕智 森兰丸 甲斐姬
百击无双	完成百人斩时无双得到部分回复	曹操 孙坚 司马师 司马昭 武田信玄 立花誾千代 浑沌	蔡文姬 诸葛亮 安倍晴明 九尾の狐 くのいち 黑田官兵卫
百击合力	完成百人斩时合体槽得到部分回复	夏侯惇 马岱 かぐや ネメア 前田庆次 明智光秀	张辽 周泰 司马师 シャンヌ·ダルク 神农 本多忠胜 竹中半兵卫
临死复活	体力为零时有一次机会复活	真·远吕智 素戋鸣 安倍晴明 神农	平清盛 石田三成

友好度

本作的友好度是每个角色分别计算的，被分为三个阶段，分别为普通、高和最高，分别以红、黄、绿表示。提升友好度的方法多种多样，主要包括以下几种：

条件	效果
组队出击	队员相互之间+40
作为友军	队员和友军之间+10
救援我方	队员和被救援方之间+20
任务成功	队员和任务提供者之间+80
任务失败	队员和任务提供者之间-40
宴会饮茶	操作武将与全员之间+25
宴会游宴	操作武将与全员之间+50
宴会大会席	操作武将与全员之间+90
宴会观月宴	操作武将与指定一人之间+150

举行宴会是增加友好度的最佳手段。但开宴会不仅耗钱，还不能令友好度突破阶段。要想让友好度从红到黄，或是从黄到绿，还是需要通过战斗。友好度影响合体技的最终收尾动作的威力，以及阵地中的对话。此外部分关卡需要指定角色之间的友好度够高才会开启。



武器

武器是影响角色性能的最大因素，尤其是本作有着天舞和天攻这两种逆天属性，只需满足一定条件就可令角色的一切攻击自带属性。在《无双大蛇》的初版中，每名角色共有4种武器，分别以1★、2★、3★、4★来表示，其中4★武器性能最好。除了以上4种武器外，游戏中还存在着大★武器。大★武器的初始攻击力很低，但是在武器熟练度（驯染み）练满后会附加54点攻击力，总攻击力远超前面四种练满后只加18的攻击力。武器熟练度和角色技能熟练度一样，靠击破敌兵的人数来提升。

《终极版》中新增了5★武器，5★武器包含仙界武器和炼金武器两种，仙界武器相当于“《三国无双》系列”中的秘武，需要对应角色在特定关卡达成一定的条件方可获得，特点是名字中都带一个“仙”字；炼金武器则是需要在无尽模式下收集素材进行炼成，名字格式为“真·×××”。5★武器的初始攻击力很高，虽然成长有限，但总体攻击力还是略高于大★武器的，推荐使用。当然，本作中最强的武器也并非5★武器，而是在无尽模式下刷到的高附加值4★武器，最多附加99点攻击力。



武器属性

和系列前两作一样，要想轻松打过修罗难度乃至更难的无尽模式，就要有好武器。好武器除了需要自身的高攻击力，也要附带良好的属性。属性一般是在C攻击时发动，部分角色的特定普通攻击和TA技也能附加属性。

属性分为被动类、攻击类和稀有类三种。

被动类

像神速、夺取、天击这一类的属性都是被动类，一旦拥有，即可常时发挥效果。

攻击类

除了经典的冰、炎、风、雷、斩、吸活、吸生外，《终极版》还增加了风斩、冰雷、三极这样的复合属性，即只要玩家将风斩属性加到10，就相当于同时拥有了风+10和斩+10。不过属性附加值的上限为10，无法累积，比如当玩家拥有风斩+10后，就算还有斩+10、雷斩+10这两个属性，斩也不会变成+30，而依然是以+10计算。那么复合属性的意义何在？举个极端的例子，如果武器上的风斩（风+斩）和三极（炎+冰+雷）都+10，那么就相当于只消耗了2个镶嵌孔就完成了前作5个镶嵌孔才能实现的属性，节省出来的3个镶嵌孔可以去附加收敛、分身这一类实用的稀有属性。

稀有类

稀有类属性只能在★数较多的关卡中获得，而难度越高，出现几率越大。它和被动类一样也是常时发动，区别是稀有属性没有等级概念，而且效果通常都非常高，特别推荐的稀有属性有天舞、天攻、收敛，当然它们也有可能将本作变成真正的“割草”游戏。

被动属性

神速：加快角色的攻击动作，是极其值得推荐的属性。不过对于自身动作已经很快的角色来说，神速等级过高有可能反而会影响手感，因此不算必备属性，但是在被动属性中已经是佼佼者了。

速攻：击破武将时有一定几率出现韦驮天靴（加速效果），几乎没有作用

蒐集、夺取、报奖、武勋：击破武将时出现武器、道具、贵石、卷物，玩家可根据具体需要来调配，在初期的资源积累阶段可适当用用，但不适合放在后期的常用武器上。

地击、天击、乱击、骑击、极击、波击：增加对应攻击的威力，地击为通常攻击，天击为蓄力攻击，乱击为无双技，骑击为骑乘攻击，极击为TA技，波击为射击和冲击波。以上技能对于攻击力的加成其实是相当明显的，但由于本作雷、风、斩这三种按比例扣血的属性过强，彼此效果还能叠加，所以使得以上这些技能的实用性都打了折扣。不过《终极版》加了风斩、三极这样的复合属性后，多出来的技能孔用来加这些技能也是不错的选择。

破天、勇猛：传统属性，前者是对空中的敌人攻击力上升，后者是对敌将的攻击力上升。这两个属性面临的问题和六种击属性一样，那就是在风、雷、斩叠加面前显得实用性不足。

习熟、调和、练磨：培养角色的专用技能，习熟是熟练度增长变快，调和是驯染み增长变快，练磨是获得经验值变多。这些都是在前中期的角色养成阶段特别实用的属性。

伸长：增加攻击范围，对射击类角色加成不大，但短兵器很适合装备。还是那句话，复合属性的出现令这些原本有一定发挥但又不得不坐冷板凳的属性有了登上舞台的机会。

连锁：连击维持时间变长。实用性不高。

空击：当操作角色处于空中时，攻击力增强，虽然本作增加了空中TA技，不过该属性的适用场合还是不多，不是非常推荐。

惠石：击破敌将时一定几率出现稀少石，由于合体技的存在，后期几乎无用。

惠桃：击破敌人时一定几率出现桃，几乎无用。

惠酒：击破敌人时一定几率出现酒，几乎无用。

攻击属性

炎： 令敌人持续受到伤害。本作的炎属性并非不强，只是因为其他属性过于暴力，导致它的发挥不算太抢眼。

冰： 令敌人冻结而无法行动。冰属性能增加乱战中的安全系数，同时让连续追打成为可能。

雷： 按敌人的最大体力给予比例伤害，附带气绝效果，可谓相当逆天。雷可以与风、斩属性叠加伤害，值得推荐。

风： 防御不能且按敌人的最大体力给予比例伤害，基本上是武器必备的属性。

斩： 按敌人的最大体力给予比例伤害，同时有一定几率秒杀杂兵，配合吸生、吸活能非常有效地增加角色的存活力和续航力，依然强烈推荐。

吸生： 吸收敌人的体力。本作的吸生效果非常明显，由于修罗难度敌人攻击力过于恐怖，吸生基本也算必备属性。配合斩属性效果更佳，敌人越多越安全。

吸活： 吸收敌人的无双。效果同样有着明显提升，对于以无双技、TA技吃饭的人来说是必备技能。

炎雷： 炎雷双属性复合。

冰雷： 冰雷双属性复合。

炎风： 炎风双属性复合。

冰风： 冰风双属性复合。

雷风： 雷风双属性复合。

炎斩： 炎斩双属性复合。

冰斩： 冰斩双属性复合。

雷斩： 雷斩双属性复合。

风斩： 风斩双属性复合，由于三极只有炎、冰、雷的组合方式，因此风斩是本作极品武器的必备属性。

三极： 炎、冰、雷三属性复合，强化到+10后与风斩配合能发挥出前作5种属性的功效，非常BUG，也是本作极品武器的必备属性。

稀有属性

诱爆： 攻击时产生爆炸效果。爆炸的威力不大，但能有效地增加并维持连击数，用来打合体槽非常方便。

旋风： 攻击时往前方附加旋风。旋风的攻击力比诱爆高，而且能对敌人产生硬直，从而大大提升攻击时的安全系数，负面效果是容易将浮空的敌人打飞。

收敛： 攻击时增加合体槽的效果上升。与诱爆并用的话效果极其惊人。

分身： 攻击时附加分身。分身的攻击效果不可谓不强，但与雷风斩相比还是差了不少。

天活： 无需濒死即可发动真・无双乱舞和无双秘奥义。对于以无双战法为主的人来说很有用。

天舞： 无双槽全满时，所有攻击附加炎、冰、雷、风、斩5种武器属性，但天舞状态的通常攻击不具备吸生、吸活效果。对于依赖影技作战的角色来说，由于时常要消耗无双槽，因此不算太方便。不过《终极版》新增的天攻和天佑为影技角色提供了新的可能。

进击： 每达成200连击获得“战神の斧”的效果，一些容易达成高连击数的角色在拥有风斩和三极后还是很推荐的。

坚甲： 每成200连击获得“战神の铠”的效果，不是很推荐。

快愈： 每500连击获得“华佗膏”的效果，不是很推荐。

气炎： 每500连击获得“玉玺”的效果，由于能瞬间回满无双槽，因此一些容易达成高连击数的角色可以利用该属性无间断地连发TA技和乱舞，推荐这类角色装备。

重崩： 攻击速度减缓，但C攻击可崩防。由于有风属性存在，不是非常推荐。

重碎： 攻击速度减慢，但C攻击会出现会心一击，不是很推荐。

猛崩： 受到的伤害倍增，但C攻击可崩防。由于有风属性存在，不是非常推荐。

猛碎： 受到的伤害倍增，但C攻击会出现会心一击。对于远程角色来说，该属性还是值得一用的。



调达： 击破敌人时道具掉落数倍增，可令收集效率翻倍的属性，对于刷素材的玩家来说是非常好用的属性，不过不适合为最终武器配备。

裂风： 攻击命中武将时一定几率发生旋风，威力虽然比诱爆高，但发挥不稳定，不是很推荐。

天攻： 体力槽最大时所有攻击附加炎、冰、雷、风、斩5种武器属性，天攻相比天舞的优点在于可以让无双乱舞、无双奥义和全TA技附带属性，非常推荐。

天佑： 体力槽在一半以下时所有攻击附加炎、冰、雷、风、斩5种武器属性。天佑的缺点是与吸生相冲突，尤其是在修罗难度下不太好把握，不是很推荐。

宝珠

本作新增了宝珠系统，玩家可以直接给武器上宝珠，而不需要像前作一样进行复杂的武器之间互相合成了。宝珠可以通过无尽模式的素材炼金获得，也可以完成故事模式下“神镜编”的各难度关卡获得，以下各关卡各难度的宝珠获得对照表。根据上文提到的推荐属性，牛头山探索战・神镜编和许昌谋略战・神镜编的修罗难度都是值得反复刷取的，不过这些关卡无法刷出稀有属性的宝珠。

ステージ名	やさしい	普通	难しい	修罗
南郡攻防战・神镜编	勇猛珠	炎珠	风珠	炎斩珠
手取川防卫战・神镜编	速攻珠	冰珠	斩珠	冰斩珠
兖州救援战・神镜编	蒐集珠	伸长珠	吸生珠	雷斩珠
牛头山探索战・神镜编	夺取珠	连锁珠	吸活珠	风斩珠
许昌谋略战・神镜编	武勋珠、报奖珠	天击珠、地击珠	冰雷珠、炎雷珠	空击珠、三极珠
剑阁内乱・神镜编	练磨珠	破天珠	炎风珠	惠石珠
妖姬讨伐战・神镜编	调和珠、习熟珠	神速珠、雷珠	雷风珠、冰风珠	惠酒珠、惠桃珠



装备道具

本作中每名角色初期可装备2个道具，随着转生次数的累积，可以在一转和二转后分别装备4个乃至6个道具。装备道具又分为普通和特殊这两种，普通装备道具是从战场上出现的玉手箱里随机获得的，有等级的设定，等级越高，效果越强。打高难度的高星关卡容易拿到高等级版。而特殊道具需要满足一定条件才能获得。

普通装备道具

名称	效果
朱雀翼	体力最大值增加
青龙胆	无双最大值增加
白虎牙	攻击力上升
玄武甲	防御力上升
神速符	素早さ上升
背水矛	攻击力大幅上升但防御力下降
背水盾	防御力大幅上升但攻击力下降
仙气环	熟练度增长变快
相克护符	敌武将造成的伤害下降
藤甲铠	敌飞行道具射击造成的伤害下降
※以下普通道具只能在无尽模式下获得	
背水铠	体力大幅上升但无双下降
背水戈	无双大幅上升但体力下降
两当铠	素早さ大幅上升但攻击力下降

名称	效果
札甲	素早さ大幅上升但防御力下降
筒袖铠	攻击力和防御力大幅上升但素早さ下降
羌族角	骑乘中攻击力和防御力上升
反魂丹	死亡时一定几率以一定体力值复活
活生带	操作武将的体力缓缓回复
练心带	操作武将的无双槽缓缓回复
变若水	每受到攻击时回复无双槽
雷鼓	每受到攻击时一定几率向敌人降下落雷
神兽镜	受到敌将的无双乱舞或无双奥义时有一定几率反击
破碎小手	防御时有一定几率出现弹返

特殊装备道具

特殊装备道具分为故事模式专有和无尽模式专有两类，故事模式专有的特殊装备道具的入手共通条件如下：

1.难度为難しい或修罗。

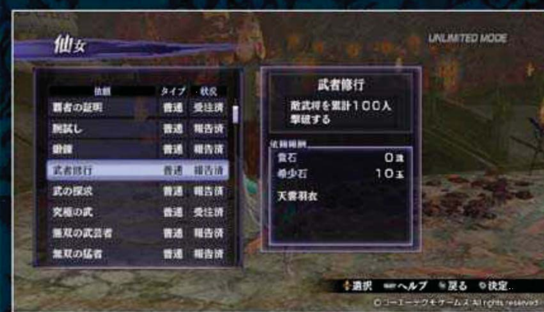
2.玩家队伍中要有特定角色。所谓特定角色是应关卡不同而有异的，每个特殊装备道具都对应多个特定角色，只要择一带上出战即可。特定角色只要在队伍中就算有效，哪怕不控制他/她上场杀敌也行。

3.在指定战场干掉一定数量以上的敌人。

满足以上3个条件后，会出现贵重品报告，且贵重品就出现在玩家身边。

名称	效果	指定战场	特定角色	最低人数
纽带数珠	受身时自动发动援护攻击	一章 夷陵の战い	立花誾千代、姜维、前田庆次、妲己、曹丕、夏侯惇	2000
无影具足	影技发动时有一定几率不消耗无双	一章 上田城の战い	贾诩、太史慈、太公望、直江兼续、织田信长、典韦	1500
活丹勾玉	R技发动时有一定几率不消耗无双	一章 洞口の战い	吕蒙、ねね、司马师、明智光秀、司马懿、孙悟空	1500
流转羽衣	踏步发动后一定时间内无敌	一章 寿春の战い	司马昭、张辽、黄盖、伏羲、上杉谦信、风魔小太郎	1000
铁甲手	蓄力攻击发动途中受到攻击不会产生硬直	一章 长筱の战い	邓艾、周泰、前田利家、お市、曹操、女娲	1000
无双铠	受弓矢、铁炮攻击时不会产生硬直	一章 小田原城の战い	王元姬、源义经、凌统、长宗我部元亲、周瑜、阿国	1500
八咫镜	骑乘时有一定几率反弹弓矢和铁炮	二章 长谷堂の战い	くのいち、孙策、ガラシャ、陆逊、钟会、平清盛	2000
金刚手甲	防御时不会被弹开	二章 九州の战い	诸葛诞、孙尚香、孙权、杂贺孙市、柴田胜家、卑弥呼	1500
夜叉面具	能够防御背后来的攻击	二章 南中の战い	马超、夏侯霸、加藤清正、甘宁、武田信玄、真・远吕智	1500
相杀帷子	敌人的属性攻击效果无效	二章 姉川の战い	黑田官兵卫、黄忠、郭淮、伊达政宗、孙坚、百々目鬼	2000
吸生小手	破敌人防时体力大量回复	二章 定军山の战い	丁奉、魏延、立花宗茂、浓姬、赵云、牛鬼	1500
吸活小手	破敌人防时无双大量回复	二章 许昌の战い	甲斐姬、刘禅、三藏法师、关羽、服部半藏、关平	1000
药活法书	回复道具效果2倍	二章 关ヶ原の战い	森兰丸、弁庆、星彩、北条氏康、张飞、庞统	1000
发破传书	濒死状态下倒地起身后一定时间内攻击力两倍	二章 洛阳の战い	竹中半兵卫、かぐや、丰臣秀吉、练师、董卓、诸葛亮	1000
顽铁甲	濒死状态下倒地起身后一定时间内防御力两倍	三章 潼关の战い	马岱、毛利元就、袁绍、今川义元、刘备、素戋呜	1000
脱兔脚绊	濒死状态下倒地起身后一定时间内移动力两倍	三章 阳平关の战い	祝融、张角、本多忠胜、绫御前、貂蝉、哪吒	1000
孙子兵法	战场上加攻、防、速的道具维持时间变长	三章 贱ヶ岳の战い	福岛正则、酒吞童子、甄姬、吕布、稻姬、关索	1500
七星带	获得武器的质量上升	三章 长坂の战い	小乔、石川五右卫门、鲍三娘、リュウ・ハヤブサ、许褚、德川家康	1000
赤兔镫	乘坐赤兔马出战	三章 樊城の战い	徐晃、浅井长政、ジャンヌ・ダルク、孟获、佐々木小次郎、王异	1500
松风镫	乘坐松风出战	三章 本能寺の战い	庞德、宫本武藏、あやね、夏侯渊、月英、石田三成	1500
熊镫	乘坐熊出战	三章 山崎の战い	岛左近、左慈、ネメア、蔡文姬、张郃、郭嘉	1000
象镫	乘坐象出战	三章 虎牢关の战い	真田幸村、岛津义弘、曹仁、アキレウス、大乔、远吕智	1500

无尽模式专有的特殊道具大部分只要刷无尽模式下高瘴气等级的关卡即有机会爆出，部分则需要完成仙女特定的委托任务才能作为报酬获得。



名称	效果	获得方法
生太刀	令换人攻击不消耗无双槽	高瘴气等级下几率爆出
生弓矢	令援护攻击不消耗无双槽	高瘴气等级下几率爆出
吴子兵法	令能力上升道具的效果增加	高瘴气等级下几率爆出
骑甲铠	骑马状态下即使受到攻击也不会落马	高瘴气等级下几率爆出
定风珠	空中受到攻击时可随时受身	高瘴气等级下几率爆出
形代	将受到的伤害分摊给其他小队成员	高瘴气等级下几率爆出
鬼神小手	弹返成功时一定时间内无敌	高瘴气等级下几率爆出
鬼神传书	濒死状态下起身时一定时间内无敌	高瘴气等级下几率爆出
飞龙玉	在C攻击中可随时跳跃	完成委托任务“武芸者の证明”
天云羽衣	在C攻击中可随时垫步	完成委托任务“武者修行”
龙神铠	空中冲刺时不会出现硬直	完成委托任务“无双の猛者”
无影膘当	影技消费的无双槽减半	完成委托任务“强者との因缘”
五十铃	将掉落道具自动吸过来	完成委托任务“猛者の证明”

故事模式



游戏的主要模式，初期玩家只能使用马超、竹中半兵卫和司马昭三名角色，随着关卡的完成和角色好感度的提高，关卡会陆续解禁。在阵地上，玩家可以切换操作的武将与战友对话，还可以购买以及合成武器或召开宴会。故事模式共有8个章节，其中1～4章为原版《无双大蛇2》的内容，剧情以远吕智为核心；5～8章则重点讲述玉藻前和九尾狐的故事。很多关卡都需要玩家和阵地上出现的人物对话才能开启，部分战场还需要特定角色之间的友好度达到一定的程度才能开启。

在选择关卡时，玩家会看到“设定メンバ–”和“推荐メンバ–”的选项。设定メンバ–是指玩家当前队伍中的成员，而推荐メンバ–则是此关默认的角色。选择推荐角色完成关卡可以看到一些特殊的剧情，而且过关之后在阵地中出现的角色也要符合剧情发展要求，从而有利于开启新的关卡。建议各位玩家在第一次挑战关卡时以推荐角色来进行。

全关卡出现条件

序章

关卡名	出现条件	推荐武将
妖蛇讨灭战	初期即有	司马昭、马超、竹中半兵卫

第1章

关卡名	出现条件	推荐武将
夷陵の战い	妖蛇讨灭战通过	司马昭、马超、竹中半兵卫
夷陵の战い・改变后	手取川の战い通过	庞德、马超、かぐや
上田城の战い	夷陵の战い通过	司马昭、张辽、岛左近
洞口の战い	夷陵の战い通过	竹中半兵卫、徐晃、邓艾
寿春の战い	上田城の战い、洞口の战い通过	司马昭、王元姬、かぐや
长筱の战い	上田城の战い、洞口の战い通过	马超、くのいち、かぐや
长筱の战い・改变后	洮水救出战通过	周泰、孙尚香、庞德
小田原城の战い	寿春の战い、寿春の战い通过	立花誾千代、黄盖、かぐや
小田原城の战い・改变后	洞口救出战通过	甲斐姬、孙尚香、竹中半兵卫
手取川の战い	在阵地与庞德对话	马超、马岱、かぐや
洮水救出战	在阵地与孙尚香对话	孙尚香、黄盖、周泰
洞口救出战	在阵地与岛津义弘对话	岛津义弘、孙尚香、甲斐姬
牛头山撤退战	在阵地与太史慈、浅井长政、练师对话	太史慈、かぐや、浅井长政
牛头山の战い	第3章长坂の战い通过后，在阵地与鲍三娘、卑弥呼、ねね对话	鲍三娘、蔡文姬、あやね

关卡名	出现条件	推荐武将
南郡の战い	在阵地与夏侯霸、杂贺孙市对话	夏侯霸、杂贺孙市、孙权
上田城夺还战	寿春の战い通过，在阵地与王元姬、かぐや、竹中半兵卫对话	王元姬、太公望、马岱
夷陵突破战	在阵地与黄忠、马岱、徐庶对话	黄忠、马岱、徐庶
三方ヶ原突破战	在阵地与郭淮、森兰丸、丰臣秀吉对话	郭淮、森兰丸、丰臣秀吉
长筱反攻战	三方ヶ原突破战通过	周泰、徐晃、黄盖
赤壁突破战	在阵地与曹仁、夏侯霸、柴田胜家对话	曹仁、夏侯霸、柴田胜家
寿春侵攻战	在阵地与酒吞童子、太公望、源义经对话	酒吞童子、太公望、源义经
三方ヶ原侵攻战	在阵地与平清盛、前田庆次、伊达政宗对话	平清盛、前田庆次、伊达政宗

第2章

关卡名	出现条件	推荐武将
九州の战い	小田原城の战い通过	贾诩、邓艾、孙尚香
姊川の战い	小田原城の战い通过	真田幸村、森兰丸、马超
长谷堂の战い	小田原城の战い通过	福岛正则、太史慈、源义经
长谷堂の战い・改变后	牛头山撤退战通过	太史慈、王元姬、岛左近
南中の战い	九州の战い通过	甲斐姬、かぐや、丁奉
定军山の战い	姊川の战い通过	周泰、前田利家、左慈
定军山の战い・改变后	小牧长久手击退战通过	ジャンヌ・ダルク、蔡文姬、直江兼续
许昌の战い	长谷堂の战い、南中の战い、定军山の战い通过	浅井长政、福岛正则、诸葛诞
许昌の战い・改变后	兴势山阳动战通过	刘禅、星彩、加藤清正
关ヶ原の战い	许昌の战い通过	ネメア、祝融、徐晃
洛阳の战い	许昌の战い通过	岛左近、源义经、诸葛诞
小牧长久手击退战	在阵地与ジャンヌ・ダルク对话	ジャンヌ・ダルク、丰臣秀吉、かぐや
兴势山阳动战	在阵地与张郃、刘禅对话	刘禅、星彩、ねね
凉州の战い	刘禅、关索的友好度上升后在阵地与其对话	刘禅、关索、鲍三娘
兴势山の战い	立花誾千代、小乔、孙尚香的友好度上升后在阵地与其对话	立花誾千代、小乔、孙尚香
トウ水の战い	丰臣秀吉、石川五右卫门的友好度上升后在阵地与其对话	石川五右卫门、丰臣秀吉、马岱
剑阁の战い	贾诩、毛利元就的友好度上升后在阵地与其对话	贾诩、岛左近、张辽
三方ヶ原の战い	练师、吕蒙、福岛正则的友好度上升后在阵地与其对话	吕蒙、福岛正则、加藤清正
手取川机巧战	左慈、弁庆、徐晃的友好度上升后在阵地与其对话	弁庆、徐晃、左慈
南中扫讨战	孟获、祝融、张郃的友好度上升后在阵地与其对话	孟获、祝融、魏延
江东の战い	姊川の战い通过后，在阵地与练师、丁奉对话	丁奉、练师、岛津义弘
定军山攻略战	赤壁突破战通过	曹仁、夏侯霸、杂贺孙市
姊川潜入战	在阵地与真田幸村、左慈、弁庆对话	左慈、弁庆、リュウ・ハヤブサ
九州迎击战	在阵地与毛利元就、妲己、アキレウス对话	毛利元就、妲己、アキレウス
兖州の战い	在阵地与ネメア、貂蝉、あやね对话	ネメア、貂蝉、あやね
徐州の战い	在阵地与孙尚香、今川义元、长宗我部元亲对话	孙尚香、今川义元、长宗我部元亲
辽东の战い	在阵地与孙坚、ねね、福岛正则对话	孙坚、ねね、福岛正则
妲己追击战	在阵地与素戋鸣、哪吒、神农对话	素戋鸣、哪吒、神农
剑阁突破战	通过妲己追击战	素戋鸣、哪吒、孙悟空

第3章

关卡名	出现条件	推荐武将
潼关の战い	关ヶ原の战い、洛阳の战い通过	王元姬、张郃、加藤清正
潼关の战い・改变后	潼关攻略战通过	お市、太公望、福岛正则
阳平关の战い	潼关の战い通过	关羽、真田幸村、くのいち
长坂の战い	潼关の战い通过	小乔、毛利元就、アキレウス
长坂の战い・改变后	广宗突破战通过	武田信玄、上杉谦信、贾诩
贱ヶ岳の战い	阳平关の战い通过	赵云、曹仁、リュウ・ハヤブサ
本能寺の战い	长坂の战い通过	竹中半兵卫、孙策、かぐや
本能寺の战い・改变后	街亭防卫战通过	孙策、大乔、岛左近
樊城の战い	贱ヶ岳の战い、本能寺の战い通过	绫御前、本多忠胜、关羽
樊城の战い・改变后	樊城解放战通过	绫御前、赵云、前田利家
山崎の战い	樊城の战い通过	司马昭、王元姬、伊达政宗
成都脱出战	山崎の战い通过	马超、女娲、服部半藏
虎牢关の战い	山崎の战い通过	酒吞童子、司马昭、前田庆次
大坂城の战い	山崎の战い通过	竹中半兵卫、邓艾、卑弥呼
潼关攻略战	在阵地与许褚、司马师对话	许褚、司马昭、柴田胜家
广宗突破战	4章在阵地与上杉谦信、武田信玄对话	武田信玄、上杉谦信、贾诩
街亭防卫战	在阵地与浓姬会话	浓姬、石川五右卫门、大乔
樊城解放战	在阵地与司马懿、夏侯惇会话	夏侯惇、张飞、弁庆
寿春攻略战	在阵地与丁奉、北条氏康会话	北条氏康、丁奉、周瑜
夷陵救出战	在阵地与郭嘉、星彩会话	郭嘉、郭淮、星彩
广宗の战い	虎牢关の战い通过，司马懿、伊达政宗的友好度上升后在阵地与其对话	司马懿、伊达政宗、石川五右卫门
街亭の战い	星彩、前田庆次的友好度上升后在阵地与其对话	星彩、前田庆次、柴田胜家
樊城の战い	在阵地与绫御前、练师对话	绫御前、练师、直江兼续
阳平关防卫战	贱ヶ岳の战い、本能寺の战い通过后，在阵地与伏羲、卑弥呼对话	伏羲、吕蒙、毛利元就
宛城の战い	3章通过后，在阵地与贾诩、リュウ・ハヤブサ对话	くのいち、ねね、黄忠
潼关迎击战	在阵地与司马师、许褚、石田三成对话	司马师、许褚、石田三成
阳平关迎击战	在阵地与张飞、本多忠胜、赵云对话	张飞、本多忠胜、赵云
长坂援护战	在阵地与周瑜、孙策、北条氏康对话	周瑜、孙策、北条氏康
名族雪辱战	在阵地与袁绍、祝融、立花誾千代对话	袁绍、祝融、立花誾千代
南郡防卫战	在阵地与练师、レイチエル、ジャンヌ・ダルク对话	练师、レイチエル、ジャンヌ・ダルク
剑豪の挑战	在阵地与源义经、宫本武藏对话	夏侯惇、源义经、宫本武藏

第4章

关卡名	出现条件	推荐武将
妖蛇讨灭战（再战）	妖蛇讨灭战通过	司马昭、马超、竹中半兵卫
火口决战	3章完成前，妖蛇讨灭战（再战）通过，或打出普通结局以外的结局	司马昭、马超、竹中半兵卫
远吕智讨灭战	3章完成后，妖蛇讨灭战（再战）通过	司马昭、马超、竹中半兵卫
素戋鸣击退战	远吕智讨灭战通过	司马昭、马超、竹中半兵卫
真、远吕智讨灭战	素戋鸣击退战通过	司马昭、马超、竹中半兵卫
真、古志城前哨战	除真结局相关以外的全角色均已加入，再打过远吕智讨灭战	太公望、かぐや、酒吞童子
真、古志城大决战	真、古志城前哨战通过	司马昭、马超、竹中半兵卫
合肥の战い	在阵地与曹丕、石田三成对话	曹丕、石田三成、甄姬
小牧长久手の战い	黄忠、服部半藏、诸葛亮的友好度上升后在阵地与其对话	黄忠、服部半藏、魏延
洛阳攻略战	在阵地与邓艾、明智光秀、浅井长政对话	邓艾、リュウ・ハヤブサ、ねね
长筱击退战	在阵地与お市、浓姬对话	お市、浓姬、司马懿
五丈原模拟战	在阵地与诸葛亮、安倍晴明、张角对话	直江兼续、徐庶、诸葛诞

第5章

关卡名	出现条件	推荐武将
争乱始动战	真・远吕智讨灭战通过后开始故事模式	妲己、卑弥呼、孙悟空
本能寺急袭	争乱始动战通过	关平、星彩、稻姬
南郡攻防战	本能寺急袭通过	织田信长、森兰丸、浓姬
南郡攻防战・神镜编	小田原城决战通过	织田信长、森兰丸、浓姬

第6章

关卡名	出现条件	推荐武将
妲己搜索战	南郡攻防战通过	ガラシャ、司马师、伊达政宗
友军说得战	妲己搜索战通过	岛左近、北条氏康、王元姬
贱ヶ岳奇战	友军说得战通过	大乔、ねね、丰臣秀吉
合肥奇战	贱ヶ岳奇战通过	真田幸村、上杉谦信、くのいち
山崎奇战	合肥奇战通过	孙坚、孙权、甲斐姬
神镜脱出战	山崎奇战通过	小乔、立花宗茂、凌统
玉藻前封印战	神镜脱出战通过	直江兼续、太史慈、岛津义弘
神镜搜索战	玉藻前封印战通过后开始故事模式	武田信玄、绫御前、甘宁
手取川防卫战	神镜搜索战通过	典韦、王异、お市
手取川防卫战・神镜编	小田原城决战通过	典韦、王异、お市
兖州救援战	手取川防卫战通过	夏侯渊、张郃、佐々木小次郎
兖州救援战・神镜编	小田原城决战通过	夏侯渊、张郃、佐々木小次郎
牛头山探索战	兖州救援战通过	曹操、甄姬、邓艾
牛头山探索战・神镜编	小田原城决战通过	曹操、甄姬、邓艾
许昌谋略战	牛头山探索战通过	钟会、董卓、风魔小太郎
许昌谋略战・神镜编	小田原城决战通过	钟会、董卓、风魔小太郎
剑阁内乱	许昌谋略战通过	月英、典韦、德川家康
剑阁内乱・神镜编	小田原城决战通过	月英、典韦、德川家康
严岛の战い	剑阁内乱通过	庞德、服部半藏、前田利家

第7章

关卡名	出现条件	推荐武将
仙界防卫战	严岛の战い通过	伏羲、应龙、关羽
天帝救援战	仙界防卫战通过	蔡文姬、明智光秀、司马懿
仙界动乱	天帝救援战通过	哪吒（人型）、竹中半兵卫、赵云
魔王幽闭战	仙界动乱通过	吕布、张辽、姜维
仙界将救出战	小田原城决战通过后，在阵地与士兵对话	伏羲、哪吒（人型）、应龙
仙界逃亡战	小田原城决战通过后，在阵地与士兵对话	玉藻前、安倍晴明、孙悟空

第8章

关卡名	出现条件	推荐武将
妖姬讨伐战	魔王幽闭战通过	本多忠胜、诸葛诞、陆逊
妖姬讨伐战・神镜编	小田原城决战通过	本多忠胜、诸葛诞、陆逊
九尾追击战	妖姬讨伐战通过	貂蝉、周瑜、三藏法师
小田原城决战	九尾追击战通过	加藤清正、曹丕、郭嘉
凉州乱入战	仙界逃亡战通过	九尾の狐、远吕智、真・远吕智
镜像获得战	凉州乱入战通过	石川五右卫门、黑田官兵卫、张角
妖狐复仇战	镜像获得战通过	九尾の狐、阿国、袁绍

全角色加入条件

魏	
夏侯惇	3章 樊城の战い
典韦	3章 长坂の战い・改变后
张辽	1章 上田城の战い
曹操	3章 樊城の战い
许褚	3章 潼关の战い
夏侯渊	1章 南郡の战い
徐晃	1章 洞口の战い
张郃	2章 许昌の战い
曹仁	2章 定军山の战い
曹丕	3章 虎牢关の战い
甄姬	3章 虎牢关の战い
蔡文姬	2章 姊川の战い
贾诩	1章 洞口の战い
庞德	1章 夷陵の战い
王异	4章 长筱击退战
郭嘉	3章 樊城の战い・改变后

吴	
周瑜	3章 长坂の战い
陆逊	4章 合肥の战い
孙尚香	1章 小田原城の战い
甘宁	2章 三方ヶ原の战い
孙坚	3章 本能寺の战い
太史慈	1章 上田城の战い
吕蒙	2章 长谷堂の战い・改变后
黄盖	1章 洞口の战い
周泰	1章 长筱の战い
凌统	2章 洮水の战い
孙策	3章 长坂の战い
孙权	2章 定军山の战い
小乔	1章 小田原城の战い
大乔	3章 长坂の战い
丁奉	1章 小田原城の战い
练师	1章 长筱の战い・改变后

蜀	
赵云	3章 阳平关の战い
关羽	2章 定军山の战い
张飞	3章 阳平关の战い
诸葛亮	3章 成都の战い
刘备	3章 成都の战い
马超	初始角色
黄忠	1章 夷陵の战い・改变后
魏延	2章 南中の战い
关平	3章 街亭の战い
庞统	4章 小牧长久手の战い
月英	2章 手取川机巧战
姜维	2章 许昌の战い・改变后
刘禅	2章 长谷堂の战い
星彩	2章 许昌の战い
马岱	1章 夷陵の战い
关索	1章 牛头山の战い
鲍三娘	2章 九州の战い
徐庶	1章 夷陵の战い・改变后过关，在阵地与黄忠、马岱、徐庶对话

晋	
司马懿	3章 虎牢关の战い
司马师	3章 潼关の战い
司马昭	初始角色
邓艾	1章 洞口の战い
王元姬	1章 上田城の战い
钟会	4章 洛阳攻略战
诸葛诞	1章 上田城の战い
夏侯霸	2章 定军山の战い
郭淮	1章 长筱の战い

他1	
貂蝉	3章 潼关の战い・改变后
吕布	3章 大阪城の战い，需要让貂蝉作为出击队员并接近吕布
董卓	3章 成都の战い
袁绍	2章 剑阁の战い
张角	3章 广宗の战い
孟获	2章 南中の战い
祝融	2章 南中の战い
左慈	2章 姊川の战い
远吕智	火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过
妲己	2章 关ヶ原の战い
太公望	1章 寿春の战い
孙悟空	火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过
伏羲	3章 本能寺の战い
女娲	3章 樊城の战い
源义经	1章 寿春の战い
平清盛	火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过

他2	
卑弥呼	2章 关ヶ原の战い
真・远吕智	4章 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过
百々目鬼	火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战任意一关通过
牛鬼	4章 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战任意一关通过
三藏法师	2章 洮水の战い
弁庆	2章 姊川の战い
かぐや	序章 妖蛇讨灭战
素戋呜	4章 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过
哪吒	4章 火口决战、真・远吕智讨灭战、真・古志城大决战全部通过
酒吞童子	2章 许昌の战い
リュウ・ハヤブサ	2章 姊川の战い
あやね	2章 长谷堂の战い
ジャンヌ・ダルク	2章 定军山の战い
ネメア	2章 九州の战い
アキレウス	2章 关ヶ原の战い
安倍晴明	1章 上田城夺还战
レイチェル	2章 江东の战い
神农	3章 阳平关防卫战
红叶	3章 宛城の战い
玉藻前	8章 小田原城决战
应龙	7章 开始时
哪吒（人型）	7章 仙界动乱
九尾の狐	7章 仙界逃亡战
浑沌	无尽模式一周目通过，与仙女对话使用“武将召唤”
かすみ	2章 兖州の战い
ステルケンブルク	2章 徐州の战い
ソフィ-ティア	2章 辽东の战い

战国1	
真田幸村	1章 长筱の战い
前田庆次	2章 洛阳の战い
织田信长	3章 本能寺の战い
明智光秀	3章 本能寺の战い・改变后
上杉谦信	3章 大阪城の战い
お市	2章 许昌の战い
阿国	3章 雒城の战い
くのいち	1章 夷陵の战い
杂贺孙市	2章 定军山の战い・改变后
武田信玄	3章 大阪城の战い
伊达政宗	2章 洛阳の战い
浓姬	3章 本能寺の战い
服部半藏	3章 阳平关の战い
森兰丸	1章 长筱の战い
丰臣秀吉	1章 长筱の战い

战国2	
今川义元	2章 凉州の战い
本多忠胜	3章 阳平关の战い
稻姬	3章 夷陵救出战
德川家康	3章 成都の战い
石田三成	3章 潼关の战い
浅井长政	2章 长谷堂の战い
岛左近	1章 上田城の战い
岛津义弘	1章 小田原城の战い
立花誾千代	1章 洞口の战い
直江兼续	2章 姊川の战い
ねね	2章 许昌の战い
风魔小太郎	3章 寿春攻略战
前田利家	2章 姊川の战い
长宗我部元亲	2章 凉州の战い

战国3	
ガラシャ	3章 广宗の战い
柴田胜家	2章 许昌の战い
加藤清正	2章 长谷堂の战い
黑田官兵卫	1章 洞口の战い
立花宗茂	2章 兴势山の战い
甲斐姬	1章 小田原城の战い
北条氏康	3章 长坂の战い
竹中半兵卫	初始角色
毛利元就	2章 关ヶ原の战い
绫御前	3章 贱ヶ岳の战い
福岛正则	1章 寿春の战い
石川五右卫门	2章 九州の战い
宫本武藏	1章 小田原城の战い・改变后
佐々木小次郎	2章 南中扫讨战



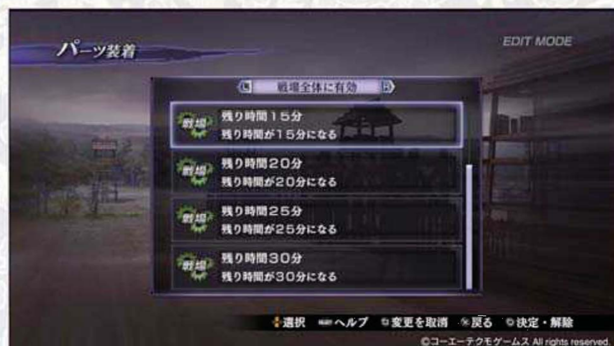
自由模式

在自由模式（フリ-モ-ド）中玩家可以任意选择已经打出来的角色和关卡。由于本作的故事模式本身就可以自由选择角色，所以自由模式的意义下降了不少，惟一的好处是自由模式省略了关卡中的关键剧情，打起来会比较省时间。



真・无双之战场

玩家可以在这里编辑自己的关卡并上传到网上，也可以下载由其他玩家做好的关卡。无双之战场模式的编辑相当自由，不仅可以选择出场的敌我双方角色，而且能选择音乐、台词，并附加特殊效果。编辑好的关卡也可以保存到本地随时挑战。此模式下的编辑内容是随着玩家的进度而逐渐开启的，越往后越丰富。



决斗模式

决斗模式（デュエルモード）可让玩家与AI或其他玩家进行3对3的战斗，类似与格斗游戏的组队战。选择“プリセット设定”可设置上场的3名队员和装备的秘技卡片，秘技卡片可在其他模式完成关卡后获得。战斗中，屏幕左下方的4张秘技卡片中的BP数字会随着时间的经过慢慢增加，使用方向键的四方向即可发动对应秘技卡片的技能效果，根据技能效果的强弱，不同卡片技所消耗的点数也略有区别。与玩家对战对应在线和局域网两种模式，不过就目前的状况看在线人数门可罗雀，如果想解锁相应的奖杯还是与朋友约好联机。决斗模式下的生存模式（サバイバル）可连续挑战AI操作的敌人。

生存模式攻略法

生存模式从中期开始敌人就很强力了，不少都带有霸体效果，受攻击无硬直，想解锁50连胜奖杯乃至拿到所有的秘技卡片，需要做好妥善的准备。各人爱用的角色不尽相同，本篇攻略仅提供一种最无脑的简单打法。

首先玩家需要先在故事模式下通过7章的关卡“仙界逃亡战”，解禁九尾の狐（简称“九尾”），以她作为主战角色，另外两名队员随意。秘技卡片必须有大乔的“悬命な应援”，另外3张卡片不作硬性要求，但为了提高效率和稳定度，建议用太史慈的“暴风鞭”、吕布的“鬼神の咆吼”、ソフィーティア的“圣母の慈爱”。战斗方式也很简单，开局先让九尾以□键攻击对手，让无双槽蓄够能发动一个空中TA技的量，然后跳起按R键发动空中JA，这样可维持一段时间的无敌，落地后连打□键攻击敌人，一套普通攻击结束后无敌时间大约正好完结，可再次跳到空中放TA技，



如此反复即可屈死CPU。当BP值到达4以上后，大乔的卡片技能可瞬间回满无双槽，确保空中TA技的需求。如果BP值富裕，太史慈的卡片技能可加快打倒敌人的效率。

秘技卡片收集

秘技卡片是决斗模式的重要道具，每名武将有两张，收集全所有卡片不仅能提升决斗模式的战斗力，也关系到奖杯的获得。每个武将分别对应一张通常秘技卡片和一张稀有秘技卡片，通常秘技卡片只需在角色加入我方后即会解禁，每名角色的解禁方式请参看前页的“全角色加入条件”。至于稀有秘技卡片则需要通过达成特定条件方可获得。获得方法大体分为四类：

1.难度“难しい”以上通过特定关卡。注意，如果玩家是继承了PS3版《大蛇无双2》或PSP版《大蛇无双2 特别版》的存档，即便在前作中已经通过了该关的“难しい”或“修罗”难度，也要再打一遍才能触发解禁。

2.对应武将技能熟练度S。建议队伍中带上百々目鬼，给角色装上仙气环去刷。如果继承的前作存档中武将熟练度已经是S，那么直接获得该稀有技能卡片。

3.在决斗模式下打倒对应武将。玩家需要进“デュエルモード”模式下选择“デュエル”，直接将CPU对手设定为想要拿的卡片的对应武将即可。



4.生存模式一定场数的连胜。玩家需要进デュエルモード”模式下选择“サバイバル”，达成对应连胜数。注意玉藻前、九尾の狐和浑沌这3名角色的稀有卡片虽然都凭借此方法获得，但他们各自所需要的精确场数尚未测出，保险起见玩家一概打到85连胜，即可一并获得该条件类型的所有稀有卡片。

全稀有秘技卡片获得方法

武将	稀有秘技卡片名	卡片获得方法
曹操	背水の阵	生存模式10连胜
夏侯惇	武人の夸り	夏侯惇技能熟练度S
典韦	舍て身の援护	难度“难しい”以上通过3章的广宗突破战
许褚	虎痴の张り手	在决斗模式下打倒许褚
夏侯渊	迅速果断	难度“难しい”以上通过1章的南郡の战い
张辽	武人の矜持	张辽技能熟练度S
徐晃	武人の战	徐晃技能熟练度S
张郃	いざ美しく！	在决斗模式下打倒张郃
甄姬	凛然たる调べ	甄姬技能熟练度S
曹仁	金刚不坏	在决斗模式下打倒曹仁
曹丕	冰雪岚	在决斗模式下打倒曹丕
蔡文姬	团结の调べ	在决斗模式下打倒蔡文姬
贾诩	策士の取引	贾诩技能熟练度S
庞德	骑兵队远征	在决斗模式下打倒庞德
郭嘉	一夜の宴	难度“难しい”以上通过3章的雒城解放战
王异	怨嗟の刃	难度“难しい”以上通过4章的长筱击退战
孙坚	猛虎招来	在决斗模式下打倒孙坚
周瑜	赤壁の大火计	在决斗模式下打倒周瑜
陆逊	知勇の炎	难度“难しい”以上通过4章的合肥の战い
太史慈	台风鞭	生存模式41连胜
孙尚香	じゃじゃ马の武技	在决斗模式下打倒孙尚香
孙权	孙吴の绊	孙权技能熟练度S
吕蒙	斗志の炎	难度“难しい”以上通过1章的牛头山撤退战
甘宁	水贼の流仪	难度“难しい”以上通过2章的三方ヶ原の战い
黄盖	苦肉の计	生存模式20连胜
孙策	小霸王の夸り	孙策技能熟练度S
小乔	二乔光临・桃花	在决斗模式下打倒小乔
大乔	二乔光临・樱花	大乔技能熟练度S
周泰	不动心	周泰技能熟练度S
凌统	神速回避	在决斗模式下打倒凌统
丁奉	乡愁	丁奉技能熟练度S
练师	惠みの雨	难度“难しい”以上通过1章的洮水救出战
刘备	三国鼎立	生存模式15连胜
赵云	单骑驱け	生存模式5连胜
关羽	义の刃	关羽技能熟练度S
张飞	大喝一声	生存模式24连胜
诸葛亮	卧龙の奇策	在决斗模式下打倒诸葛亮
马超	锦马超の枪さばき	马超技能熟练度S
黄忠	老将の威严	难度“难しい”以上通过1章的手取川の战い
姜维	麒麟儿の才	难度“难しい”以上通过2章的兴势山阳动战
魏延	电光石火	在决斗模式下打倒魏延
庞统	凤雏の奇策	难度“难しい”以上通过4章的小牧长久手の战い
月英	画期的な发明	难度“难しい”以上通过2章的手取川机巧战
关平	一刀两断	难度“难しい”以上通过3章的街亭の战い
星彩	日々の锻练	星彩技能熟练度S
鲍三娘	猫连击	鲍三娘技能熟练度S
马岱	变幻自在	马岱技能熟练度S
刘禅	日々の安宁	在决斗模式下打倒刘禅
关索	花关索の微笑	难度“难しい”以上通过1章的牛头山の战い
司马懿	奇才の策谋	在决斗模式下打倒司马懿
司马师	百手封じ	生存模式47连胜
司马昭	奔放なる休战	司马昭技能熟练度S
王元姬	美姬の彗眼	生存模式32连胜
诸葛诞	兵站确保	诸葛诞技能熟练度S
邓艾	连爆工作	生存模式28连胜
钟会	荣达の道	难度“难しい”以上通过4章的洛阳攻略战
郭淮	濒死の一击	郭淮技能熟练度S
夏侯霸	煌めく重装备	生存模式49连胜
吕布	至高の武	生存模式43连胜
貂蝉	连环の计	难度“难しい”以上通过3章的潼关攻略战
董卓	临时征税	在决斗模式下打倒董卓
袁绍	名族の战	难度“难しい”以上通过2章的剑阁の战い
张角	黄天の奇迹	张角技能熟练度S
孟获	南中の王	难度“难しい”以上通过2章的南中扫讨战
祝融	火龙升炎	在决斗模式下打倒祝融

武将	稀有秘技卡片名	卡片获得方法
左慈	禁咒解放	在决斗模式下打倒左慈
远吕智	火球召唤	生存模式68连胜
妲己	妖狐の谋略	生存模式65连胜
太公望	全知全能	太公望技能熟练度S
孙悟空	いたずら猿	生存模式58连胜
伏羲	伏羲の秘术	在决斗模式下打倒伏羲
女娲	女娲の秘术	在决斗模式下打倒女娲
源义经	武士の意地	在决斗模式下打倒源义经
平清盛	妖气炼成	生存模式64连胜
卑弥呼	负けん气	卑弥呼技能熟练度S
三藏法师	仙女の舞	难度“难しい”以上通过2章的洮水の战い
弁庆	武器蒐集	在决斗模式下打倒弁庆
百々目鬼	目の付けどころ	生存模式56连胜
牛鬼	怪力の巨躯	生存模式67连胜
かぐや	时空溯行	生存模式66连胜
素戋呜	天の雷	生存模式69连胜
哪吒	改造强化	在决斗模式下打倒哪吒
酒吞童子	巨大化	生存模式70连胜
リュウ・ハヤブサ	岚の予感	生存模式60连胜
あやね	霸神门の秘术	生存模式61连胜
ジャンヌ・ダルク	圣女の奇迹	在决斗模式下打倒ジャンヌ・ダルク
ネメア	勇者の枪术	在决斗模式下打倒ネメア
アキレウス	狮子奋迅	难度“难しい”以上通过1章的上田城夺还战
真・远吕智	虚无への回归	生存模式71连胜
レイチェル	魔界の血脉	难度“难しい”以上通过2章的江东の战い
安倍晴明	善狐の结界	难度“难しい”以上通过1章的上田城夺还战
神农	神农の回复术	难度“难しい”以上通过3章的阳平关防卫战
红叶	龙の巫女の觉悟	生存模式62连胜
玉藻前	净玻璃镜	生存模式85连胜
应龙	仙界の雨	在决斗模式下打倒应龙
哪吒（人型）	风火轮舞	哪吒（人型）技能熟练度S
九尾の狐	九刑	生存模式85连胜
浑沌	原始の混沌	生存模式85连胜
かすみ	天神门の秘术	难度“难しい”以上通过2章的兖州の战い
ステルケンブルク	骑士の夸り	难度“难しい”以上通过2章的徐州の战い
ソフィ-ティア	圣母の慈爱	难度“难しい”以上通过2章的辽东の战い
真田幸村	もののふの意地	真田幸村技能熟练度S
前田庆次	倾奇者の流仪	在决斗模式下打倒前田庆次
织田信长	天下布武	生存模式51连胜
明智光秀	知略家の反逆	难度“难しい”以上通过3章的街亭防卫战
上杉谦信	车悬	在决斗模式下打倒上杉谦信
お市	慈爱	お市技能熟练度S
阿国	出云に住みましょ	难度“难しい”以上通过3章的雒城の战い
くのいち	抹杀形态	くのいち技能熟练度S
杂贺孙市	狙い击ち	难度“难しい”以上通过2章的小牧长久手击退战
武田信玄	风林火山	生存模式35连胜
伊达政宗	独眼龙の大志	伊达政宗技能熟练度S
浓姬	蜘蛛の舞	在决斗模式下打倒浓姬
服部半藏	影の凶手	生存模式38连胜
森兰丸	修罗となる	在决斗模式下打倒森兰丸
丰臣秀吉	天下取り	丰臣秀吉技能熟练度S
今川义元	蹴鞠の心は和の心	难度“难しい”以上通过2章的凉州の战い
本多忠胜	蜻蛉切の威风	生存模式45连胜
稻姬	一点集中	难度“难しい”以上通过3章的夷陵救出战
德川家康	我慢比べ	德川家康技能熟练度S
石田三成	大一大万大吉	石田三成技能熟练度S
浅井长政	初志贯彻	生存模式52连胜
岛左近	决死の军略	在决斗模式下打倒岛左近
岛津义弘	大博打	岛津义弘技能熟练度S
立花誾千代	稻妻	立花誾千代技能熟练度S
直江兼续	斩神斩魔	生存模式63连胜
ねね	特制弁当	ねね技能熟练度S
风魔小太郎	熊召唤	难度“难しい”以上通过3章的寿春攻略战
前田利家	义理人情	在决斗模式下打倒前田利家
长宗我部元亲	反骨の魂	长宗我部元亲技能熟练度S
ガラシャ	ダチとの友情	难度“难しい”以上通过3章的广宗の战い
柴田胜家	鬼柴田の一喝	在决斗模式下打倒柴田胜家
加藤清正	虎狩り	生存模式53连胜
黑田官兵卫	兵粮攻め	黑田官兵卫技能熟练度S
立花宗茂	神风招来	难度“难しい”以上通过2章的兴势山の战い
甲斐姬	熊姬の猛攻	在决斗模式下打倒甲斐姬
北条氏康	狮子の夜袭	北条氏康技能熟练度S
竹中半兵卫	卧龙健康法	竹中半兵卫技能熟练度S
毛利元就	谋士の取引	生存模式55连胜
绫御前	爱の薰陶	生存模式54连胜
福岛正则	ケンカ奉行	生存模式57连胜
石川五右卫门	阿国さんへの劝进	在决斗模式下打倒石川五右卫门
宫本武藏	后の先	难度“难しい”以上通过1章的洞口救出战
佐々木小次郎	燕返し	在决斗模式下打倒佐々木小次郎

无尽模式

アンリミテッドモ-ド是《终极版》新增的模式，玩法近似地牢探索。迷宫共分为1～4层，每层都有许多独立的关卡，玩家要组建5人队伍击破敌人，寻找每一关的出口。不过每层初始可玩的关卡只有一个，利用从仙女和迷宫中获得的要石可扩张解禁新的关卡。每一层迷宫中的特定关卡可让玩家突破“境界层”，即到达迷宫的下一层，在迷宫的最深处可挑战强大的BOSS。该模式难度总体较高，建议玩家先在故事模式中刷好装备和角色等级，确保自己可以轻松搞定修罗难度再来挑战。双人联机可让探索和过关的难度有所下降。

目标是探索龙穴



无尽模式的最大特点是每一关的敌人都无法杀完，完成关卡的方式并非消灭敌方BOSS，而是找到该关的脱出地点并成功逃离。脱出地点隐藏在地图上各处的龙穴中（蓝色的圆斑），站到龙穴上按住L键，等一会以后可触发该龙穴的效果。龙穴有的可对玩家进行补给，有的令地图上出现隐藏宝箱，有的反而会引诱出强敌，而藏有脱出地点的龙穴在触发后会变成一块深蓝色的发光地形，同时出现文字提示，这时再继续按L键即可从本关逃离，进一步解禁下一个关卡。在探索龙穴的途中，玩家还能见到遍地的宝箱

解禁关卡需要消耗名为“要石”的特殊道具。要石分为红、黄、蓝、紫4个等级，各等级的要石可解禁不同难度等级的关卡，不过玩家在一周目仅可获得红色要石，打倒第四层的浑沌后存档，然后重新选择“引き继いで初めから”玩该模式，即可进入二周目。继承存档开始二周目后能从仙女处获得第一个黄色要石，之后只需攻略黄色要石解禁的关卡即可进一步获得黄色要石了。蓝、紫两种颜色的要石同理，分别要在该模式的第三和第四周目才能获得。

基本战斗方式

刚开始该模式时，玩家要选择5名基础角色，建议选择故事模式下战斗力最强的5个人，一旦确定人选，其他武将就必须在关卡中获得他们的缘道具才能解禁了。由于是五人组队，因此不能使用三人队伍专用的真・合体技、真・无双爆发和三重猛攻。但相对地，加入了全新的阵法和阵法技，方向键的←→切换阵型的操作也是故事模式所没有的。



当我方队伍中的任意一名角色被击破，会出现镜面碎裂的画面，即便是玩家正在操作的角色死亡也不会立即GAME OVER，而是切换操纵剩余角色继续游戏，当然，还是得保证队伍不被全灭的。

瘴气

瘴气是所有关卡中的一项基本参数，在屏幕的右下方以“瘴气レベル”来表示关卡当前的瘴气等级。瘴气等级随着击破武将的数量和经过的时间缓缓上升，打开一些宝箱也能影响瘴气浓度（宝箱影响有升有降）。瘴气等级最高为100，且随着等级提升，敌方的体力和攻击力逐步增长，但掉落道具的质量也会提升。当瘴气等级提升到40以上时，敌方的难度几乎与“修罗”相当。另外，受瘴气影响，每一关刚开始时的缩微地图是处于迷雾状态的，只有玩家队伍中的角色走到的地方才会显现出实际地图。

道具



除了前文提到的过关道具要石，在攻略迷宫的中途还能获得众多收集类道具，包括素材、宝珠、武器、装备道具和武将的缘道具，它们的获得方式大体如下。

获得来源	道具类型
宝箱	边角料素材
上级士兵（盾兵、火术士）等	与兵种对应的素材，比如盾兵固定获得“小盾の碎片”
普通武将	经验卷物、开眼书、宝珠
无双武将	经验卷物、宝珠、装备道具、该武将的缘道具、各武将5★武器的素材
异界の强者	宝珠、武器、装备道具、该武将的缘道具、各武将5★武器的素材

素材炼金

利用收集到的素材可以炼金武器或宝珠，武器炼金能打造出★5“真·×××”的武器，需要各武将★5武器的素材和一些辅助素材。5★武器的基础攻击力较高，但后期成长较低，总体攻击力与仙界武器相当，和仙界武器一样自身没有镶嵌孔，如果想让武器附带属性，需要先用带孔的武器与其进行炼成。宝珠炼成则是直接炼出可以给武器附加属性的宝珠，由于这一作新增了风斩、三极这样的强属性，虽然每件武器的镶嵌孔上限还是8，但实际能配出10种以上的技能。

武器炼金一览

魏

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
夏侯惇	真・灭麒麟牙	62	20000	2	忠臣の怀刀×2、翡翠×1
典韦	真・天断斧	77	20000	2	牙门の旗×2、琥珀×1
张辽	真・狮吼双钺	62	20000	2	猛将の指南书×2、琉璃×1
曹操	真・倚天の剑	63	20000	2	青洲の兜囊×2、朱雀の尾×1
许褚	真・蚩尤滘布碎	72	20000	2	牛尾の首布×2、琥珀×1
夏侯渊	真・雀翼烈迅弓	63	20000	2	必中の矢×2、真珠×1
徐晃	真・白虎牙断	77	20000	2	求道者の白布×2、琉璃×1
张郃	真・鬼神凭忌爪	60	20000	2	美しい腰布×2、朱雀の尾×1
曹仁	真・冰雪神锁	67	20000	2	金刚の盾×2、青龙の牙×1
曹丕	真・干将莫耶	60	20000	2	文人の诗集×2、玄武の牙×1
甄姬	真・冰雪花	60	20000	2	诱惑の香×2、玄武の牙×1
蔡文姬	真・朱衮	60	20000	2	匈奴の形见×2、梅の花×1
贾诩	真・暴风刈	60	20000	2	吴起兵法×2、锦织物×1
庞德	真・断浪	82	20000	2	特注の棺おけ×2、锦织物×1
王异	真・冰雪叉	60	20000	2	琉璃の杯×2、绢织物×1
郭嘉	真・比翼鸟	60	20000	2	享乐の美酒×2、翡翠×1

吴

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
周瑜	真・狼咀灼哮棍	60	20000	2	天下二分の书×2、青龙の牙×1
陆逊	真・飞燕	60	20000	2	大都督の证×2、玄武の牙×1
孙尚香	真・火炎神圈	60	20000	2	弓腰姬の弦×2、白虎の骨×1
甘宁	真・火炎刈	60	20000	2	游侠の铃×2、桃の花×1
孙坚	真・天断刀	67	20000	2	传国の玉玺×2、菖蒲の花×1
太史慈	真・虎煌溃双鞭	82	20000	2	六十日誓书×2、白虎の骨×1
吕蒙	真・风龙顎	72	20000	2	战国策×2、桃の花×1
黄盖	真・扶叉炼锚碎	69	20000	2	宿将の腰袋×2、菖蒲の花×1
周泰	真・宵	60	20000	2	护卫の伤药×2、梅の花×1
凌统	真・暴岚波	63	20000	2	孙权の上衣×2、李の花×1
孙策	真・晓灼红旋棍	60	20000	2	小霸王の冠×2、麻织物×1
孙权	真・天断刀	67	20000	2	外交指南书×2、锦织物×1
小乔	真・雷光天扇	60	20000	2	大熊猫の置物×2、白虎の骨×1
大乔	真・冰雪天扇	60	20000	2	甘いお果子×2、李の花×1
丁奉	真・迦楼罗手甲	79	20000	2	铁のつぶて×2、玄武の牙×1
练师	真・冰龙弩	67	20000	2	红玉の耳饰り×2、菖蒲の花×1

蜀

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
赵云	真・升龙枪	67	20000	2	诸葛亮の锦袋×2、梅の花×1
关羽	真・黄龙偃月刀	77	20000	2	春秋左氏传×2、李の花×1
张飞	真・破军蛇矛	82	20000	2	桃园の酒×2、麻织物×1
诸葛亮	真・白羽龙扇	60	20000	2	出师表×2、锦织物×1
刘备	真・黄龙双牙	60	20000	2	大望の杯×2、锦织物×1
马超	真・铁骑尖	60	20000	2	锦の手纲×2、绵织物×1
黄忠	真・凤霆翔刹弓	67	20000	2	黄忠弓×2、绢织物×1
魏延	真・双雷星	77	20000	2	珍兽の骨×2、翡翠×1
关平	真・神龙升天刀	82	20000	2	家名の体巻×2、琥珀×1
庞统	真・冰雪辉杖	62	20000	2	连环の锁×2、真珠×1
月英	真・湖底苍月	60	20000	2	小さな木牛×2、桃の花×1
姜维	真・苍龙煌闪枪	60	20000	2	兵法二十四编×2、麻织物×1
刘禅	真・青釭の剑	60	20000	2	仁君の双剑×2、白虎の骨×1
星彩	真・皇盾神圣剑	62	20000	2	酪酊酒×2、桃の花×1
马岱	真・哮天犬笔	60	20000	2	西凉の帽子×2、梅の花×1
关索	真・火炎波	67	20000	2	桃の花弁×2、麻织物×1
鲍三娘	真・雷光盘	60	20000	2	庶民的な腕轮×2、锦织物×1
徐庶	真・翠流剑	60	20000	2	伪りの手纸×2、桃の花×1

晋

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
司马懿	真・疾风羽扇	60	20000	2	策士の衣×2、真珠×1
司马师	真・棘牙剑	60	20000	2	才子の假面×2、绵织物×1
司马昭	真・天龙牙刀	67	20000	2	强运の护り×2、绢织物×1
邓艾	真・烈罗袭岚枪	72	20000	2	济河论×2、翡翠×1
王元姬	真・翠雨霈霁	60	20000	2	美姬の发留め×2、琥珀×1
钟会	真・雷光飞龙剑	67	20000	2	策士の发纽×2、真珠×1
诸葛诞	真・雷光羽扇	60	20000	2	功狗の手袋×2、琉璃×1
夏侯霸	真・龙舌	79	20000	2	若返りの妙药×2、朱雀の尾×1
郭淮	真・火炎连炮	82	20000	2	贤妻の药汤×2、青龙の牙×1

他1

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
貂蝉	真・丽雀	60	20000	2	舞姬の二胡×2、绢织物×1
吕布	真・无双方天戟	95	20000	2	飞将の羽饰×2、翡翠×1
董卓	真・坏灭弹	77	20000	2	禁断の老酒×2、琉璃×1
袁绍	真・冰刃剑	60	20000	2	名家の金冠×2、朱雀の尾×1
张角	真・雷光辉杖	60	20000	2	太平要术の书×2、青龙の牙×1
孟获	真・阿修罗手甲	82	20000	2	极乐鸟の羽×2、菖蒲の花×1
祝融	真・三叉骤雨	60	20000	2	不死鸟の羽×2、李の花×1
左慈	真・冥天照符	90	20000	2	遁甲天书×2、麻织物×1
远吕智	真・无间	90	20000	2	破灭の牙×2、锦织物×1
妲己	真・崩国	60	20000	2	谋师の饰り布×2、绵织物×1
太公望	真・雷公鞭	60	20000	2	全知全能の书×2、绢织物×1
孙悟空	真・齐天大圣	60	20000	2	芭蕉扇×2、翡翠×1
伏羲	真・伏羲の大剑	86	20000	2	天地の理×2、琥珀×1
女娲	真・女娲の细剑	60	20000	2	金刺绣の八卦×2、真珠×1
源义经	真・武雷の小手	77	20000	2	源氏武者の笛×2、琉璃×1
平清盛	真・重盛	83	20000	2	怪僧の下驮×2、朱雀の尾×1

他2

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
卑弥呼	真・天照	60	20000	2	琉璃管玉×2、青龙の牙×1
真・远吕智	真・无间	96	20000	2	八大地狱の书×2、玄武の牙×1
百々目鬼	真・神夜良比	60	20000	2	妖の兜×2、白虎の骨×1
牛鬼	真・黄泉都牟刈	86	20000	2	毛皮の衣×2、桃の花×1
三藏法师	真・飞天	60	20000	2	加护の法衣×2、菖蒲の花×1
弁庆	真・手力雄小手	86	20000	2	七つ道具×2、梅の花×1
かぐや	真・五百津真贤木	60	20000	2	辉く竹筒×2、李の花×1
素戋鸣	真・三叉阳炎	95	20000	2	七紫炎の神器×2、麻织物×1
哪吒	真・斩魔四象圈	60	20000	2	风火二轮×2、锦织物×1
酒吞童子	真・鬼面鬼棘	79	20000	2	朱涂りの杯×2、绵织物×1
リュウ・ハヤブサ	真・魔神龙头剑	60	20000	2	隼の纹×2、绢织物×1
あやね	真・夜光蝶小太刀	60	20000	2	闪华クナイ×2、翡翠×1
ジャンヌ・ダルク	真・白百合の枪	60	20000	2	百合の花×2、琥珀×1
ネメア	真・破魔の枪	70	20000	2	暗の神器×2、真珠×1
アキレウス	真・狮子刚刃	92	20000	2	狮子の石像×2、琉璃×1
安倍晴明	真・桔梗蝙蝠	60	20000	2	阴阳书道×2、朱雀の尾×1
レイチエル	真・苍晶槌	86	20000	2	魔神の形见×2、青龙の牙×1
神农	真・妻浪赭鞭	60	20000	2	药研×2、玄武の牙×1
红叶	真・神龙薙刀	86	20000	2	巫女の勾玉×2、白虎の骨×1
玉藻前	真・金兰尝	60	20000	2	绘卷物×2、菖蒲の花×1
应龙	真・双龙神牙剑	86	20000	2	四龙の长の证×2、梅の花×1
哪吒（人型）	真・斩魔火尖枪	60	20000	2	莲の花×2、李の花×1
九尾の狐	真・金凤花羽衣	86	20000	2	金のかんざし×2、麻织物×1
浑沌	真・天地缠统	99	20000	2	漆黑の风切羽×2、锦织物×1
かすみ	真・神樱散月刀	60	20000	2	樱の花びら×2、锦织物×1
ステルケンブルク	真・クラウ・ソラス	86	20000	2	传书鸠の饵×2、绢织物×1
ソフィ-ティア	真・フレイムタン	79	20000	2	娘のリボン×2、翡翠×1

战1

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
真田幸村	真・炎枪素戋鸣	67	20000	2	六文钱×2、琥珀×1
前田庆次	真・天之琼鉾	90	20000	2	庆次道中日记×2、真珠×1
织田信长	真・蛇之麁正	67	20000	2	天下布武印×2、琉璃×1
明智光秀	真・灵剑布都御魂	67	20000	2	爱宕百韵×2、朱雀の尾×1
上杉谦信	真・天丛云	77	20000	2	马上杯×2、青龙の牙×1
お市	真・木花开耶・替	60	20000	2	小豆袋×2、玄武の牙×1
阿国	真・日向天钿女	60	20000	2	劝进帐×2、白虎の骨×1
くのいち	真・绝不知火	60	20000	2	忍术奥义传×2、桃の花×1
杂贺孙市	真・狱焰火具土	67	20000	2	杂贺胴服×2、菖蒲の花×1
武田信玄	真・天孙降临	83	20000	2	风林火山旗×2、梅の花×1
伊达政宗	真・大霸狩	60	20000	2	白装束×2、李の花×1
浓姬	真・蛭蚖	60	20000	2	道三の小刀×2、麻织物×1
服部半藏	真・暗牙黄泉津	60	20000	2	伊贺流忍术书×2、锦织物×1
森兰丸	真・神剑カムド	67	20000	2	金箔押色々威×2、锦织物×1
丰臣秀吉	真・三贵宇津皇子	60	20000	2	千成瓢箪×2、绢织物×1

战2

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
今川义元	真・意富加牟豆美	60	20000	2	今川假名目录×2、翡翠×1
本多忠胜	真・斗尖荒霸吐	96	20000	2	鹿角胁立兜×2、琥珀×1
稻姬	真・天之麻迦古弓	60	20000	2	抚子发带×2、真珠×1
德川家康	真・煌刃获加武	60	20000	2	初花肩冲×2、琉璃×1
石田三成	真・志那都神扇	60	20000	2	三献茶×2、朱雀の尾×1
浅井长政	真・倭王八千戟	70	20000	2	浅井一文字×2、青龙の牙×1
岛左近	真・猛壬那刀	72	20000	2	菊桐纹羽织×2、玄武の牙×1
岛津义弘	真・大槌伊武岐	83	20000	2	猫神绘马×2、白虎の骨×1
立花誾千代	真・天雷磐长	60	20000	2	道雪具足×2、桃の花×1
直江兼续	真・神直毗御剑	60	20000	2	直江状×2、菖蒲の花×1
ねね	真・丰玉翔小太刀	60	20000	2	太阁记×2、梅の花×1
风魔小太郎	真・暗御津破	67	20000	2	风魔血判状×2、李の花×1
前田利家	真・苇原火远理命	67	20000	2	大典太光世×2、麻织物×1
长宗我部元亲	真・天津瓮三味星	60	20000	2	牛丸×2、锦织物×1

战3

武将	武器	基本攻击力	贵石	希少石	素材
ガラシャ	真・神直毗钏	60	20000	2	金平糖×2、绵织物×1
柴田胜家	真・金刚武斧	77	20000	2	乙御前釜×2、绢织物×1
加藤清正	真・虎刃火广金	69	20000	2	片肌脱胴具足×2、翡翠×1
黑田官兵卫	真・黄泉户大神	60	20000	2	银白坛涂兜×2、琥珀×1
立花宗茂	真・天御柱神咆哮	63	20000	2	香道の薰物×2、真珠×1
甲斐姬	真・龙刃八岐大蛇	60	20000	2	缘切り笄×2、琉璃×1
北条氏康	真・戒杖刀天常立	67	20000	2	北条虎印×2、朱雀の尾×1
竹中半兵卫	真・十二方八将针	60	20000	2	镜饼×2、青龙の牙×1
毛利元就	真・阳神八咫乌	60	20000	2	百万一心碑×2、玄武の牙×1
绫御前	真・天轮圣巫杖	60	20000	2	上杉家文书×2、白虎の骨×1
福岛正则	真・执金刚神杵	77	20000	2	日本号×2、桃の花×1
石川五右卫门	真・魁伐折罗	80	20000	2	千鸟香炉×2、菖蒲の花×1
宫本武藏	真・石裂岩刀剑	90	20000	2	五轮书×2、梅の花×1
佐々木小次郎	真・田道间守刀	67	20000	2	钟卷流皆传书×2、李の花×1

宝珠炼金一览

※目前有2种宝珠尚不明确其素材，分别是吸生和快愈。

宝珠	贵石	希少石	素材
炎珠	1000	1	绿の石×1、小盾の破片×2
冰珠	1000	1	黄色の石×1、膝当の破片×2
雷珠	1000	1	白の石×1、朽ちた绳×2
风珠	1000	1	青の石×1、古い枪柄×2
斩珠	1000	1	朱雀の羽×1、木短甲の破片×2
神速珠	1000	1	青龙の鳞×1、青铜斧の破片×2
伸长珠	1000	1	玄武の鳞×1、麻纽の切端×2
连锁珠	1000	1	白虎の毛×1、回しの切端×2
地击珠	1000	1	桃の芽×1、冰剑の破片×2
天击珠	1000	1	菖蒲の芽×1、炎枪の破片×2
乱击珠	1000	1	梅の芽×1、邪剑の破片×2
骑击珠	1000	1	李の芽×1、火卷物一卷×2
极击珠	1000	1	麻丝×1、炸卷物一卷×2
破天珠	1000	1	锦丝×1、愈卷物一卷×2
波击珠	1000	1	锦丝×1、潜卷物一卷×2
勇猛珠	1000	1	绢丝×1、雾卷物一卷×2
吸活珠	1000	1	黄色の石×1、焦げた矢羽×2
速攻珠	1000	1	白の石×1、溃れた弹丸×2
蒐集珠	1000	1	青の石×1、污れた腕布×2
夺取珠	1000	1	朱雀の羽×1、火术札の纸片×2
报奖珠	1000	1	青龙の鳞×1、雷术札の纸片×2
武勋珠	1000	1	玄武の鳞×1、愈术札の纸片×2
练磨珠	1000	1	白虎の毛×1、咒术札の纸片×2
习熟珠	1000	1	桃の芽×1、冰术札の纸片×2
调和珠	1000	1	菖蒲の芽×1、风术札の纸片×2
天舞珠	3000	2	梅の芽×1、仙术札の纸片×2、腰布の切端×2
诱爆珠	3000	2	李の芽×1、结界札の纸片×2、虎の毛×2
旋风珠	3000	2	麻丝×1、邪术札の纸片×2
分身珠	3000	2	绢糸×1、桃の种×2
收敛珠	3000	2	锦丝×1、气功札の纸片×2
天活珠	3000	2	绢丝×1、狼の毛×2
炎雷珠	1500	1	翡翠の欠片×1、壁盾の破片×2
冰雷珠	1500	1	琥珀の欠片×1、大铠の破片×2
炎风珠	1500	1	真珠の欠片×1、错びた锁×2
冰风珠	1500	1	琉璃の欠片×1、错びた铁枪×2
雷风珠	1500	1	朱雀の爪×1、污れた铁短甲×2
炎斩珠	1500	1	青龙の爪×1、铁斧の破片×2
冰斩珠	1500	1	玄武の爪×1、绢纽の切端×2
雷斩珠	1500	1	白虎の爪×1、名誉の太刀×2
风斩珠	1500	1	桃の蕾×1、折れた冰剑×2
三极珠	1500	1	菖蒲の蕾×1、折れた炎枪×2
空击珠	1500	1	梅の蕾×1、折れた邪剑×2
惠石珠	1500	1	李の蕾×1、火卷物三卷×2
惠桃珠	1500	1	麻布×1、炸卷物三卷×2
惠酒珠	1500	1	锦布×1、愈卷物三卷×2
进击珠	3000	2	锦布×1、潜卷物三卷×2
坚甲珠	3000	2	绢布×1、雾卷物三卷×2
气炎珠	3000	2	琥珀の欠片×1、焦げた弓×2
重崩珠	3000	2	真珠の欠片×1、弹药×2、仙术守×2
重碎珠	3000	2	琉璃の欠片×1、绢の腕布×2、结界守×2
猛崩珠	3000	2	朱雀の爪×1、火术守×2、邪术守×2
猛碎珠	3000	2	青龙の爪×1、雷术守×2、气功守×2
调达珠	3000	2	玄武の爪×1、愈术守×2、老酒壶の破片×2
烈风珠	3000	2	白虎の爪×1、咒术守×2、狼の牙×2
天攻珠	3000	2	桃の蕾×1、冰术守×2、切れた金锁×2
天佑珠	3000	2	菖蒲の蕾×1、风术守×2、虎の牙×2

缘道具

在击倒无双武将（异界の强者依然算特殊的无双武将）后有一定几率出现绿色正八面体的缘道具，名字为“×××（武将



名）の缘"，获得缘道具后在阵地上与仙女对话，选择"武将召唤"即可让该武将作为无尽模式的可使用角色。之后就可以像故事模式中那样，在"出击预定メンバ-设定"的选项里更换上场武将。需要注意的是瘴气等级越高，掉落缘道具的几率越低，如果玩家想刷武将，建议利用"返回阵地→再出击"的方法。

异界の强者的掉落武器

击破异界の强者类的无双武将有一定机会获得★1～★4的武器，虽然看起来像是武器店里出售的地摊货，但其往往附加了夸张的攻击力补正数值，将武器熟练度练满后，其补正数值可高达+99，超越了仙界和"真・×××"系列这两种★5武器。因此本作的最强装备也是该类武器的炼成品。瘴气等级越高，补正数值越大，因此追求极限攻击力的玩家最好顶着100级的瘴气反复刷取。

委托任务

在阵地与仙女对话选择"依赖"可领取无尽模式的委托任务，完成任务除获得金钱（贵石）和希少石外，还能可获得宝珠和装备道具这两种高质量的奖励道具。委托任务的类型不算复杂，包括击破一定数量的士兵、击破一定数量的武将、击破一定数量的高级兵种、击破某特定武将若干次等。

需要特别注意的是，委托任务中的击破数统计是从玩家开始领取任务以后才计数的，比如击破敌兵9999和30000这两个任务，如果玩家同时领取，那么在达成前者后只需再击破20001人即可达成后者，但如果玩家在达成击破敌兵9999后再去领击破30000的任务，那么就要从头开始再击破30000人。其他计数类的任务同理。

阵形

无尽模式特有的阵形系统可为我方的5名队员带来能力上的正负补正，同时决定除玩家操作角色以外4名AI角色的行动方向。阵形大体分为攻击、防御和探索三大类，分别在阵形的名字前以刀、盾和3个圆点的图案标记。探索类阵形会让5名队员分开行动，以最快的速度打开关卡地图上的迷雾，而且玩家可以通过切换操作角色方便地处理地图上任何位置的突发状况，推荐以速通迷宫为目标的玩家使用。对于想刷武器、刷道具的玩家，也可以选择魔巢、天冥等加速瘴气等级上升的阵形，不过关卡难度也会急速攀升。



随着玩家利用缘道具召唤出的武将的增加，可供设定的阵形种类也会逐步增多。所有的阵形都会给每名队员派送一项阵形技，点击触摸屏的中央即可消耗阵形槽发动，处于每个阵形中央的角色通常拥有该阵形的主技能。部分阵形技可予以连携，比如在发动"龙卷"的地方再发动"迅雷"。连携阵形技关系到奖杯的解锁，虽然实用性不算太高，也建议发动一次。

阵形技效果一览

攻击类阵形

技名	效果
强壮光	一定时间攻击力上升，且无受创硬直
忍耐光	一定时间防御力上升，且无受创硬直
坚忍光	一定时间防御力上升，且无受创硬直，并吸引敌方的嘲讽
神速光	一定时间移动速度上升，且无受创硬直
突击光	一定时间缠绕上吹飞敌人的斗气
治愈光	体力全回复
活力光	无双槽全回复
全强壮	一定时间队伍全员的攻击力上升，且无受创硬直
全忍耐	一定时间队伍全员的防御力上升，且无受创硬直
全神速	一定时间队伍全员的移动速度上升，且无受创硬直
全治疗	队伍全员体力全回复
全活力	队伍全员无双槽全回复
全完治	队伍全员体力和无双槽全回复
全复活	令我方死亡角色立即复活
力泉	一定时间进入效果范围内的我方队员攻击力上升
守护泉	一定时间进入效果范围内的我方队员防御力上升
治愈泉	一定时间进入效果范围内的我方队员缓缓回复体力
活力泉	一定时间进入效果范围内的我方队员缓缓回复无双槽
麻痹	一定时间令进入效果范围内的敌人麻痹
睡眠	一定时间令进入效果范围内的敌人睡眠
拘束	一定时间令进入效果范围内的敌人的素早下降
衰弱	一定时间令进入效果范围内的敌人弱化
吸生壁	一定时间吸收敌人的魔法攻击并回复体力
吸活壁	一定时间吸收敌人的魔法攻击并回复无双槽

防御类阵形

技名	效果
龙卷	一定时间发生龙卷风
迅雷	向前方放出雷电
散雷	向周围放出扩散雷电
招雷	一定时间发生落雷
冰刃	向前方放出冰刃
冰波	向周围放出冰波
冰柱	一定时间发生冰柱
火球	向前方放出火球
炎旋	向前方放出扩散火焰漩涡
火柱	一定时间发生火柱
飞刃	向前方放出冲击波
斩刃	向前方放出冲击波，伤害值根据敌方体力发生变化
散刃	向周围放出扩散冲击波
光线	放出光线对敌人造成固定伤害
光柱	一定时间发生给予敌人固定伤害的光柱
暗柱	一定时间发生给予敌人伤害的暗柱，伤害值根据敌人体力发生变化
隐密光	一定时间降低自己对敌人的嘲讽
治愈泉	一定时间进入效果范围内的我方队员缓缓回复体力
守护泉	一定时间进入效果范围内的我方队员防御力上升
活力泉	一定时间进入效果范围内的我方队员缓缓回复无双槽
麻痹	一定时间令进入效果范围内的敌人麻痹
睡眠	一定时间令进入效果范围内的敌人睡眠
衰弱	一定时间令进入效果范围内的敌人弱化
吸活壁	一定时间吸收敌人的魔法攻击并回复无双槽
瘴气封	一定时间内击破敌人也不会导致瘴气等级上升

探索类阵形

技名	效果
鹫眼	一定时间拓展操作角色的视野
龙眼	短时间内显示地图上的所有龙穴位置
鬼眼	短时间内显示脱出地点的龙穴位置
鹰眼	短时间内显示地图上的所有宝箱位置
全鹫眼	一定时间拓展队伍全员视野
龙穴门	瞬间移动到最近的龙穴
脱出门	瞬间移动到脱出地点
天空门	让队员瞬间移动到地图上的某处
招来门	让队员瞬间移动到操作角色的身边
神速光	一定时间移动速度上升，且无受创硬直
治愈光	体力全回复
隐密光	一定时间降低自己对敌人的嘲讽
全治疗	队伍全员体力全回复
瘴气零	一定时间令瘴气等级固定在1

攻略要点



瘴气等级提升以后，敌方攻击力增加得非常夸张，被多名敌将围攻时非常容易死，建议玩家初期尽量选择拥有天舞武器的远程武将（如王元姬、练师）确保存活。敌方的无双武将会频繁使用无双技、风格战技一类的无敌技，我方也只能以无敌技应对，而由于该模式的5人组队系统允许玩家编制4个拥有“无双轻减”技能的角色，将他们的技能熟练度练到S，角色的无双槽便不再消耗，这样三国系武将可以连放无双（推荐关羽、张角、夏侯惇），战国系武将更可以永远维持在无双状态了。

阵形方面推荐探索类，一来是阵形技“鬼眼”和“脱出门”能方便地找到迷宫出口，速攻关卡，二来是己方角色会自动分散探索，不会因为扎堆而导致团灭。在发动攻击消灭强敌前，可瞬间切换回攻击类阵形，提升攻击力秒杀敌方，然后再快速切换回探索阵形。此外还有个小技巧，就是当玩家操作的角色被咒术士减慢行动后，可以利用切换角色再切换回去的办法瞬间解除。

仙界武器收集

本作中每名角色都有一把仙界武器，相当于传统《无双》中的秘武，需要对应角色在故事模式下的某关以“难しい”或“修罗”难度游戏，达成特定条件方可获得。注意一定要拿目标武器的角色亲自达成条件，如果换成其他两名队员，即使达成也不会出现仙界武器。达成条件后系统会出现绿色的贵重品提示，到达地图的指定位置，打开宝箱后即可获得。仙界武器的获得条件不算太过复杂，不过目前尚没有精确的达成条件，小编仅先公布自己拿到仙界武器时达成的条件，待今后官方的精确资料面世，再予以订正。

※仙界武器简单收集法

该方法略微破坏平衡，且失去攻略乐趣，只推荐想快速收集仙界武器的玩家使用。首先玩家需要准备两台PSV进行双人联机（由于存档共享，所以将PSV的存档传到PS3上用两个手柄打也可以），让准备拿仙界武器的那台PSV作为2P，然后让1P挑选较容易打出仙界武器的一关，比如孙尚香的“1章 洞口救出战”中快速击破牛鬼，选择孙尚香快速达成条件，待贵重品出现后让2P的PSV操作角色去拿，这样过关后统计就会直接判定2P角色获得了其对应的仙界武器。

魏

夏侯惇

武器名	麒麟仙牙
获得关卡	3章 雒城解放战
达成条件	5分钟内救出蒋济和董衡

典韦

武器名	破仙斧
获得关卡	6章 手取川防卫战
达成条件	10分钟内击破1000人，且在己方武将全部存活的前提下过关

张辽

武器名	仙凤双戎
获得关卡	1章 上田城の战い
达成条件	打倒董卓后在击破1000人的前提下击破钟会

曹操

武器名	仙龙霸刀
获得关卡	6章 牛头山探索战・神镜编
达成条件	5分钟内击破初期的8名敌将，等待连合军出现

许褚

武器名	仙狛破碎
获得关卡	3章 潼关迎击战
达成条件	张郃向工作兵进军后将其击破

夏侯渊

武器名	朱雀仙弓
获得关卡	6章 兖州救援战
达成条件	击破500人并击破リュウ・ハヤブサ

徐晃

武器名	仙云大斧
获得关卡	1章 洞口の战い
达成条件	击破800人并击破卑弥呼

张郃

武器名	仙蜘爪
获得关卡	3章 潼关の战い
达成条件	击破500人并击破司马懿

曹仁

武器名	不语仙锁
获得关卡	2章 定军山攻略战
达成条件	击破500人并击破平清盛

曹丕

武器名	双仙冰剑
获得关卡	4章 合肥の战い
达成条件	击破500人并天御柱和金吒

甄姬

武器名	仙乐笛
获得关卡	6章 牛头山探索战・神镜编
达成条件	击破500人并击破缢鬼

蔡文姬

武器名	琉璃仙奏
获得关卡	2章 定军山の战い・改变后
达成条件	5分钟内击破500人，然后击破风魔小太郎

贾诩

武器名	仙碧刈
获得关卡	2章 九州の战い
达成条件	5分钟内击破300人，然后击破卑弥呼

庞德

武器名	仙云牙棒
获得关卡	1章 夷陵の战い・改变后
达成条件	10分钟内击破1000人并击破真田幸村

王异

武器名	刺仙三叉
获得关卡	6章 手取川防卫战・神镜编
达成条件	击破500人并击破孟获

郭嘉

武器名	太极仙棍
获得关卡	3章 夷陵救出战
达成条件	筑紫秀纲发出救援要请后，击破他所在据点的敌将

吴

周瑜

武器名	丽仙棍
获得关卡	3章 寿春攻略战
达成条件	击破后期出现的敌方援军4名将领中村、筒井、中村、野一色

陆逊

武器名	双仙燕剑
获得关卡	8章 妖姬讨伐战・神镜编
达成条件	击破吕布

孙尚香

武器名	仙碧炎圈
获得关卡	1章 洞口救出战
达成条件	迅速击破东面山崖上出现的援军牛鬼

甘宁

武器名	仙云刈
获得关卡	6章 神镜搜索战
达成条件	击破1000人

孙坚

武器名	仙雀刀
获得关卡	2章 辽东の战い
达成条件	击破1000人并击破前田庆次和伊达政宗

太史慈

武器名	双仙鞭
获得关卡	1章 牛头山撤退战
达成条件	与吕蒙合流后击破烛阴和百々目鬼

吕蒙

武器名	仙云碧颚
获得关卡	2章 三方ヶ原の战い
达成条件	击破500人并击破金鬼

黄盖
武器名 碧珠仙碎
获得关卡 1章 氾水救出战
达成条件 击破800人

周泰
武器名 仙斩剑
获得关卡 1章 长筱の战い・改变后
达成条件 击破1000人

凌统
武器名 螺仙波
获得关卡 6章 神镜脱出战
达成条件 击破500人并击破黄盖

孙策
武器名 碧仙旋棍
获得关卡 3章 本能寺の战い・改变后
达成条件 击破1000人并击破浓姬

孙权
武器名 仙龙翼刀
获得关卡 1章 南郡の战い
达成条件 击破500人并击破百々目鬼

小乔
武器名 仙孔雀扇
获得关卡 2章 兴势山の战い
达成条件 击破800人

大乔
武器名 仙天宫扇
获得关卡 6章 贱ケ岳奇战
达成条件 击破1000人并击破孙策

丁奉
武器名 仙牙手甲
获得关卡 2章 南中の战い
达成条件 击破1000人

练师
武器名 碧龙仙弩
获得关卡 3章 南郡防卫战
达成条件 出现中央砦的防卫提示后，不出砦击破所有敌军

蜀

赵云
武器名 仙龙枪
获得关卡 3章 贱ケ岳の战い
达成条件 击破500人并击破司马懿

关羽
武器名 仙龙偃月刀
获得关卡 3章 阳平关の战い
达成条件 击破500人并击破本多忠胜

张飞
武器名 双仙蛇矛
获得关卡 3章 阳平关迎击战
达成条件 击破500人并击破关羽

诸葛亮
武器名 碧翠仙扇
获得关卡 3章 成都の战い
达成条件 击破500人并击破董卓

刘备
武器名 双龙仙牙
获得关卡 3章 成都の战い
达成条件 击破500人

马超
武器名 仙骑枪
获得关卡 1章 夷陵の战い・改变后
达成条件 击破500人并击破武田信廉

黄忠
武器名 碧仙弓
获得关卡 1章 夷陵突破战
达成条件 击破守卫石兵八阵中央门的守将

魏延
武器名 双仙星
获得关卡 2章 南中扫讨战
达成条件 击破500人并击破南侧的所有敌将

关平
武器名 仙龙斩神刀
获得关卡 5章 本能寺急袭
达成条件 击破800人

庞统
武器名 混元仙杖
获得关卡 4章 小牧长久手の战い
达成条件 击破数1000并让火计成功

月英
武器名 仙天碧月
获得关卡 6章 剑阁内乱
达成条件 5分钟以内救援关羽和张飞

姜维
武器名 麒麟仙枪
获得关卡 7章 魔王幽闭战
达成条件 从北面入城后，放下南侧的吊桥，击破桥南侧的魔物

刘禅
武器名 碧仙の剑
获得关卡 2章 许昌の战い・改变后
达成条件 打倒柴田胜家，找到星彩、ねね、お市，然后击破钟会

星彩
武器名 仙盾神仙剑
获得关卡 2章 许昌の战い・改变后
达成条件 击破城门前广场的所有敌将，从正面进城后击破所有敌将

马岱
武器名 碧苍仙笔
获得关卡 1章 夷陵突破战
达成条件 击破500人并击破西北据点出现的妖魔军增援敌将

关索
武器名 碧玉仙波
获得关卡 2章 凉州の战い
达成条件 击破500人且奇袭成功

鲍三娘
武器名 翡翠仙盘
获得关卡 2章 凉州の战い
达成条件 击破500人且奇袭成功，击破牛鬼

徐庶
武器名 泻箭仙剑
获得关卡 1章 夷陵突破战
达成条件 击破500人并击破武田信廉和武田信丰

晋

司马懿
武器名 灿烂仙扇
获得关卡 3章 广宗の战い
达成条件 5分钟以内击破500人并击破波才

司马师
武器名 仙刺碧剑
获得关卡 3章 潼关迎击战
达成条件 击破800人并击破王元姬

司马昭
武器名 仙龙牙刀
获得关卡 1章 夷陵の战い
达成条件 击破500人并击破武田信廉和武田信丰

邓艾
武器名 烈螺仙枪
获得关卡 1章 洞口の战い
达成条件 击破1000人

王元姬
武器名 仙雨潜潜
获得关卡 1章 寿春の战い
达成条件 击破1000人并击破酒吞童子、飞头蛮、风鬼

钟会
武器名 飞龙仙剑
获得关卡 6章 许昌谋略战
达成条件 击破800人

诸葛诞
武器名 彩羽仙扇
获得关卡 2章 许昌の战い
达成条件 击破800人并击破董卓

夏侯霸
武器名 裂空仙刀
获得关卡 2章 定军山攻略战
达成条件 击破孙权

郭淮
武器名 仙弹连炮
获得关卡 1章 三方ケ原突破战
达成条件 击破800人并击破前田庆次

他1

貂蝉
武器名 花仙
获得关卡 8章 九尾追击战
达成条件 击破500人并击破九尾の狐

吕布
武器名 方天仙戟
获得关卡 7章 魔王幽闭战
达成条件 击破1000人

董卓
武器名 琉璃仙弹
获得关卡 6章 许昌谋略战
达成条件 击破800人并击破颜良、石川伍右卫门

袁绍
- 武器名：碧玉仙剑
- 获得关卡：3章 名族雪辱战
- 达成条件：击破东砦中叛变的所有妖魔将领

张角
- 武器名：仙珠杖
- 获得关卡：8章 镜像获得战
- 达成条件：击破夏侯惇

孟获
- 武器名：仙鬼手甲
- 获得关卡：2章 南中扫讨战
- 达成条件：成功封锁北进入路

祝融
- 武器名：霈然仙雨
- 获得关卡：2章 关ヶ原の战い
- 达成条件：击破1000人

左慈
- 武器名：仙虎符
- 获得关卡：2章 姊川潜入战
- 达成条件：击破从平清盛到直江兼续之间的所有武将，包括此二人在内

远吕智
- 武器名：杀仙
- 获得关卡：8章 凉州乱入战
- 达成条件：5分钟内击破500人并击破魏延

妲己
- 武器名：坏仙
- 获得关卡：5章 争乱始动战
- 达成条件：击破姜维和刘禅

太公望
- 武器名：打仙鞭
- 获得关卡：1章 上田城夺还战
- 达成条件：10分钟以内击破颜良和文丑

孙悟空
- 武器名：美猴仙
- 获得关卡：7章 仙界逃亡战
- 达成条件：10分钟以内击破1000人并击破神农

伏羲
- 武器名：大仙将剑
- 获得关卡：7章 仙界防卫战
- 达成条件：击破1000人

女娲
- 武器名：煌仙丽剑
- 获得关卡：3章 成都の战い
- 达成条件：10分钟内击破1000人

源义经
- 武器名：仙雷の小手
- 获得关卡：2章 长谷堂の战い
- 达成条件：击破1000人

平清盛
- 武器名：仙珠・重衡
- 获得关卡：1章 三方ヶ原侵攻战
- 达成条件：5分钟内击破织田信忠和氏家卜全

他2

卑弥呼
- 武器名：通仙炮
- 获得关卡：3章 大坂城の战い
- 达成条件：击破500人并击破哪吒

真・远吕智
- 武器名：灭仙
- 获得关卡：8章 凉州乱入战
- 达成条件：5分钟内击破500人并击破黑田官兵卫

百々目鬼
- 武器名：仙眼笼手
- 获得关卡：1章 寿春侵攻战
- 达成条件：击破1000人

牛鬼
- 武器名：仙具破棒
- 获得关卡：1章 寿春侵攻战
- 达成条件：击破蔡文姬

三藏法师
- 武器名：翠仙
- 获得关卡：8章 九尾追击战
- 达成条件：击破1000人

弁庆
- 武器名：五条仙小手
- 获得关卡：2章 手取川机巧战
- 达成条件：击破孙悟空、郭淮、森兰丸

かぐや
- 武器名：神篱仙木
- 获得关卡：1章 长筱の战い
- 达成条件：击破孙悟空

素戋呜
- 武器名：掠仙枪
- 获得关卡：2章 妲己追击战
- 达成条件：击破1000人并击破蚣蝮

哪吒
- 武器名：神仙四象圈
- 获得关卡：2章 剑阁突破战
- 达成条件：击破司马昭和庞德

酒吞童子
- 武器名：酒仙瓢
- 获得关卡：1章 寿春侵攻战
- 达成条件：击破夏侯霸

リュウ・ハヤブサ
- 武器名：讨邪仙龙剑
- 获得关卡：2章 姊川潜入战
- 达成条件：击破800人并击破前田利家

あやね
- 武器名：仙舞小太刀
- 获得关卡：2章 兖州の战い
- 达成条件：击破800人并击破孙悟空

ジャンヌ・ダルク
- 武器名：仙晶枪
- 获得关卡：3章 南郡防卫战
- 达成条件：击破1000人

ネメア
- 武器名：勇仙枪
- 获得关卡：2章 关ヶ原の战い
- 达成条件：5分钟以内击破800人并救助妲己

アキレウス
- 武器名：碧狛仙刃
- 获得关卡：3章 长坂の战い
- 达成条件：5分钟以内击破典韦

安倍晴明
- 武器名：仙星云扇
- 获得关卡：7章 仙界逃亡战
- 达成条件：5分钟内击破素戋呜

レイチェル
- 武器名：翡翠仙锤
- 获得关卡：3章 南郡防卫战
- 达成条件：击破1000人并击破牛鬼

神农
- 武器名：本草仙鞭
- 获得关卡：2章 妲己追击战
- 达成条件：5分钟内击破500人并击破毛利元就

红叶
- 武器名：仙龙薙刀
- 获得关卡：3章 宛城の战い
- 达成条件：10分钟内击破1000人

玉藻前
- 武器名：仙云绘卷
- 获得关卡：7章 仙界逃亡战
- 达成条件：击破伏羲、木吒、闻仲

应龙
- 武器名：双龙牙仙剑
- 获得关卡：7章 仙界防卫战
- 达成条件：击破手洗鬼

哪吒（人型）
- 武器名：宝仙枪
- 获得关卡：7章 仙界动乱
- 达成条件：击破500人并击破神农





九尾の狐
武器名 仙女の羽衣
获得关卡 8章 妖狐复仇战
达成条件 5分钟内击破孙悟空、安倍晴明、三藏法师

浑沌
武器名 破仙肆锯
获得关卡 8章 妖狐复仇战
达成条件 击破太公望

かすみ
武器名 天神仙月刀
获得关卡 2章 兖州の战い
达成条件 5分钟内击破睚眦和蛟

ステルケンブルク
武器名 皇仙の剑
获得关卡 2章 徐州の战い
达成条件 寻找第二个村娘时击破右下角的蛟

ソフィーティア
武器名 极仙剑
获得关卡 2章 辽东の战い
达成条件 5分钟内击破野槌和蛟

战国1

真田幸村
武器名 天仙贯枪
获得关卡 3章 阳平关の战い
达成条件 击破500人并击破赵云



前田庆次
武器名 仙之双锌
获得关卡 3章 街亭の战い
达成条件 击破500人并击破稻叶一彻和丹羽长秀

织田信长
武器名 仙魔刀
获得关卡 5章 南郡攻防战
达成条件 5分钟内击破500人并击破郭嘉

明智光秀
武器名 神龙仙刀
获得关卡 7章 天帝救援战
达成条件 击破1000人

上杉谦信
武器名 仙云七支刀
获得关卡 3章 长坂の战い・改变后
达成条件 击破500人并击破明智光秀

お市
武器名 仙环华轮
获得关卡 3章 潼关の战い・改变后
达成条件 击破500人并击破哪吒

阿国
武器名 流天仙云
获得关卡 8章 妖狐复仇战
达成条件 击破500人并击破神农和太公望

くのいち
武器名 绝无圆仙刃
获得关卡 1章 长筱の战い
达成条件 击破1000人并击破孙悟空、郭淮、支仓常长

杂贺孙市
武器名 仙境火具土
获得关卡 2章 定军山攻略战
达成条件 击破1000人

武田信玄
武器名 仙虎配
获得关卡 3章 广宗突破战
达成条件 5分钟以内救出所有的民

伊达政宗
武器名 仙龙炮刀
获得关卡 3章 山崎の战い
达成条件 10分钟内击破1000人并击破哪吒

浓姬
武器名 仙暗爪
获得关卡 4章 长筱击退战
达成条件 击破1000人并击破平清盛

服部半藏
武器名 影牙仙抓
获得关卡 4章 小牧长久手の战い
达成条件 救出庞统

森兰丸
武器名 碧丽仙刀
获得关卡 1章 三方ヶ原突破战
达成条件 击破1000人并击破伊达政宗

丰臣秀吉
武器名 仙鸟棍
获得关卡 1章 三方ヶ原突破战
达成条件 击破1000人

战国2

今川义元
武器名 蹴仙将鞠
获得关卡 2章 徐州の战い
达成条件 击破1000人

本多忠胜
武器名 神仙断枪
获得关卡 3章 樊城の战い
达成条件 击破800人并击破曹丕和甄姬

稻姬
武器名 花刃仙弓
获得关卡 5章 本能寺急袭
达成条件 10分钟内击破1000人并击破森兰丸

德川家康
武器名 大仙震枪
获得关卡 6章 剑阁内乱
达成条件 击破1000人且成功援护传令兵

石田三成
武器名 仙游扇
获得关卡 3章 潼关迎击战
达成条件 5分钟内击破500人并击破地图中央的所有武将

浅井长政
武器名 仙来贯枪
获得关卡 1章 牛头山撤退战
达成条件 击破1000人

岛左近
武器名 斩龙仙刀
获得关卡 2章 长谷堂の战い・改变后
达成条件 击破1000人并击破铁鼠、柳隐、木村清久、加藤清正

岛津义弘
武器名 仙狮豪碎
获得关卡 2章 江东の战い
达成条件 击破1000人并击破平清盛

立花誾千代
武器名 雷仙流刀
获得关卡 1章 小田原城の战い
达成条件 10分钟内击破800人并击破疟鬼、穷鬼、妲己

直江兼续
武器名 斩魔翠仙剑
获得关卡 3章 雒城の战い
达成条件 击破800人并击破花永

ねね
武器名 丰乐仙小太刀
获得关卡 2章 兴势山阳动战
达成条件 击破1000人并击破李蒙

风魔小太郎
武器名 妖仙铁甲
获得关卡 6章 许昌谋略战
达成条件 5分钟内击破500人

前田利家
武器名 仙侠一文字
获得关卡 2章 定军山の战い
达成条件 击破500人并击破风魔小太郎

长宗我部元亲
武器名 仙乐三味仙
获得关卡 2章 徐州の战い
达成条件 击破500人并击破蜈蝮

战国3

ガラシャ
武器名	召仙环
获得关卡	6章 妲己搜索战
达成条件	击破500人并击破牛鬼和锈着等

柴田胜家
武器名	战仙震双斧
获得关卡	3章 街亭の战い
达成条件	击破800人并击破前田利家

加藤清正
武器名	仙虎枪刃
获得关卡	3章 潼关の战い
达成条件	击破500人并击破素戋呜

黑田官兵卫
武器名	仙龙碧球
获得关卡	8章 镜像获得战
达成条件	击破500人并击破贾诩

立花宗茂
武器名	仙鹿剑
获得关卡	6章 神镜脱出战
达成条件	击破立花訚千代

甲斐姬
武器名	仙龙云刃
获得关卡	1章 小田原城の战い・改变后
达成条件	击破800人并击破妲己

北条氏康
武器名	白龙仙杖
获得关卡	3章 长坂援护战
达成条件	击破1000人并击破稻叶一彻

竹中半兵卫
武器名	十二方八仙针
获得关卡	1章 洞口の战い
达成条件	击破500人并击破立花訚千代

毛利元就
武器名	凤仙爪
获得关卡	2章 九州迎击战
达成条件	击破岛津义弘

绫御前
武器名	翠仙云杖
获得关卡	3章 雒城の战い
达成条件	击破1000人

福岛正则
武器名	棘仙刚棍
获得关卡	2章 长谷堂の战い
达成条件	5分钟内击破浅井长政和风鬼

石川五右卫门
武器名	仙落破碎
获得关卡	3章 街亭防卫战
达成条件	击破1000人并击破夜刀神

宫本武藏
武器名	仙天双刃
获得关卡	3章 剑豪の挑战
达成条件	击破500人并击破哪吒

佐佐木小次郎
武器名	仙怀刀
获得关卡	6章 兖州救援战
达成条件	击破宫本武藏





奖杯攻略

奖杯总数	44	铜杯	28	银杯	12	金杯	3	白金	1

奖杯综述

将本作打出白金是一件体力活，即便继承存档游戏，也需要耗费茫茫多的时间。比较烦人的奖杯当属完成所有委托任务，玩家需要合理计划接任务的顺序，尽量减少自己的重复工作量。流程方面，建议先打故事模式，刷出相关的奖杯，之后利用强力的角色九尾の狐去刷生存模式和秘技卡片，而将无尽模式留到最后集中应对。无尽模式全迷宫踏破的奖杯需要从一周目开始就不要错过任何一关，不要跳关打，以免四周目通关后还要重复作业。

白金难度	6/10
白金所需时间	约200小时
在线奖杯	1
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

真の无双（白金）
取得条件： 获得其他所有奖杯

秘技カード收集家（铜杯）
取得条件： 收集所有秘技卡片

奖杯说明： 参考前文“决斗模式”下的全秘技卡片获得条件

连携の极致（铜杯）
取得条件： 使出全部的特别三重猛攻

奖杯说明： 三重猛攻需要特定的队员和起始武将，详细参看“动作讲解”的“三重猛攻”部分。

すべての力（铜杯）
取得条件： 获得所有仙界武器

奖杯说明： 所有仙界武器的获得方法参看“仙界武器收集”部分。

サバイバル50连胜（银杯）
取得条件： 决斗模式的生存模式50连胜

奖杯说明： 生存模式50连胜，装备大乔的秘技卡片用以回无双槽，用九尾の狐的“空中JA技→□连打→空中JA技→……”的无限循环即可屈死CPU，详细可参看“决斗模式”攻略部分。

炼金术士（银杯）
取得条件： 进行100个炼金

奖杯说明： 虽然原文提示是进行“100种”炼金，实际上只要进行100次就行，即可以炼成同一种道具。

一心同体（银杯）
取得条件： 无尽模式下令所有可用角色加入

奖杯说明： 无尽模式下武将的加入需要获得他们各自对应的缘道具，缘道具的外形为小颗的绿色宝石，瘴气等级越低越好出。

笃志家（银杯）
取得条件： 无尽模式下完成所有委托任务

奖杯说明： 需要完成仙女的所有依赖任务，相当鬼畜的奖杯，由于每次只能接5个任务，且任务的击破数从接下任务起才开始计算，因此建议玩家在一段时间内只接一种任务，比如先把击破杂兵的5个任务全部做完，再去分别去接击破大众脸武将、无双武将、异界强者，依次类推，以减少重复作业时间。

魔窟の霸者（银杯）
取得条件： 无尽模式下通过所有迷宫关卡

奖杯说明： 无尽模式共有4个周目，红、黄、蓝、紫这4种要石会分别在每个周目中依次解禁。玩家在游玩每一周目时要注意检查是否有遗漏关卡，务必保证一周目红、二周目红黄、三周目红黄蓝、四周目红黄蓝紫的所有关卡都通过。

別つ世界（银杯）
取得条件： 无尽模式一周目通关

奖杯说明： 玩无尽模式一周目打倒第四层的浑沌。

尻尾收集家（银杯）
取得条件： 故事模式下击破九尾的9条尾巴变化的武将

奖杯说明： 通过故事模式中的7个关卡，由九尾尾巴变化的武将就在它们之中，分别是：南郡攻防战・神镜编、手取川防卫战・神镜编、兖州救援战・神镜编、牛头山探索战・神镜编、许昌谋略战・神镜编、剑阁内乱・神镜编、妖姬讨伐战・神镜编，需要特别注意的是许昌谋略战・神镜编的颜良也是九尾变化的将，系统不会予以提示，容易漏掉。其他关卡需要击破的均是敌方总大将。



封じられし九尾



取得条件：故事模式通过“小田原城决战”
奖杯说明：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。



孤独な复仇



取得条件：故事模式通过“妖狐复仇战”
奖杯说明：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。



妖狐退散



取得条件：故事模式通过“仙界逃亡战”
奖杯说明：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。



一骑当万



取得条件：一关中击破10000人
奖杯说明：在单个关卡中击破10000人，建议跟“最深部到达”这一奖杯同时拿。在无尽模式下连接数为5的迷宫里攒人数，每一层平均消灭2000人即可获得。



异世界の绊



取得条件：红叶、かすみ、ステルケンブルク、ソフィ-ティア4人与某一名武将的友好度均达到最大
奖杯说明：待4名角色都加入我方后，利用宴席提升他们的好感度，提升到每一阶段的上限后就去带他们打一关，突破上限以后继续摆宴席，如此重复3次即可。建议玩家在无尽模式中等他们都加入我方以后再解锁该奖杯，因为无尽模式可以5人组队，将他们4人一次性地放在队伍里刷好感度，更加节省时间。



仙界からの归还



取得条件：故事模式通过“魔王幽闭战”
奖杯说明：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。



神镜の行方



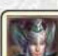
取得条件：故事模式通过“严岛の战い”
奖杯说明：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。



神镜の欠片



取得条件：故事模式通过“玉藻前封印战”
奖杯说明：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。



真实の扉



取得条件：故事模式通过“仙界将救出战”
奖杯说明：故事模式下完成所述关卡，流程中自然获得。



初めての炼金



取得条件：第一次炼金
奖杯说明：进行第一次炼金，炼金素材在无尽模式下获得。



真・初めての工作



取得条件：“真・无双の战场”模式下第一次试玩过关
奖杯说明：在“真・无双の战场”模式下任意编辑一个关卡，并选择“测试游玩”（テストプレイ）过关。注意如果没有测试游玩而直接保存并选择“战场プレイ”是无法解锁该奖杯的。



转生名人



取得条件：让一名武将转生3次
奖杯说明：一般来说每个玩家都有自己钟爱的几名武将，集中培养，并且多给他们加公共经验，达成3次转生并不需要很久。



强者との遭遇



取得条件：无尽模式下击破“异界の强者”系武将
奖杯说明：无尽模式下等瘴气等级较高后会乱入异界强者，任意击破一个就行。



新たな绊



取得条件：无尽模式下召唤出第一个同伴
奖杯说明：在无尽模式下刷出任意武将的缘道具，然后在阵地上跟仙女对话选择“武将召唤”，将该武将召唤出即可。



支援者



取得条件：无尽模式下第一次完成委托任务
奖杯说明：无尽模式下完成仙女任意一个委托任务（依赖）。



最深部到达



取得条件：无尽模式下通过连接数为5的迷宫关卡
奖杯说明：无尽模式下完成连结数为5的迷宫，在二周目即可打出。



魔窟への诱い



取得条件：无尽模式下第一次通过迷宫关卡
奖杯说明：无尽模式下任意完成一关。



究极无双



取得条件：发动真・无双爆发
奖杯说明：在故事模式下任意关卡中按方向键的↓，调出两名同伴同时战斗，然后3人距离较近时发动无双。



连携阵形技



取得条件：无尽模式下使用阵形技连携
奖杯说明：在无尽模式下进行阵形技连携，比较简单的方法是选择火焰阵，先放龙卷然后在龙卷的位置放火球，即可形成火焰龙卷。



お洒落番长



取得条件：编辑武将颜色
奖杯说明：在选择出击武将时随便编辑一次颜色。



经验值フィーバー



取得条件：获得“开眼の书”
奖杯说明：在关卡中击破敌方武将一定几率获得，外观为金色的书简。



デュエル初心者



取得条件：决斗模式下第一次与CPU对战
奖杯说明：在决斗模式下跟CPU对战一次。



对战初心者



取得条件：决斗模式与其他玩家进行对战，线上或线下联机均可
奖杯说明：线上对战的人很少，所以建议还是线下联机获得。万一哪天不小心上线发现有人，千万别放过。



サバイバル初心者



取得条件：决斗模式下第一次游玩生存模式
奖杯说明：玩“决斗模式”下的“生存模式”（サバイバル）。



秘技カ-ド初心者



取得条件：决斗模式下第一次发动秘技卡片效果
奖杯说明：在决斗模式下发动秘技卡片的效果，对人对CPU都可以。



新たな力



取得条件：获得第一把仙界武器
奖杯说明：获得任一仙界武器，获得条件详细参看“仙界武器收集”部分。



尻尾发见



取得条件：故事模式下第一次击破九尾的尾巴所变化的武将
奖杯说明：故事模式下通过南郡攻防战・神镜编、手取川防卫战・神镜编、兖州救援战・神镜编、牛头山探索战・神镜编、许昌谋略战・神镜编、剑阁内乱・神镜编、妖姬讨伐战・神镜编中的任意一关。



旧友との再会



取得条件：应龙加入我方
奖杯说明：应龙在7章开始时自动加入我方。



连携无双



取得条件：第一次用出特别三重猛攻
奖杯说明：发动任一特别三重猛攻，发动人选参看“动作讲解”的“三重猛攻”部分。



天空の舞



取得条件：使出空中风格战技
奖杯说明：无双槽足够时，操作角色在空中时按R键。



みんな一绪に



取得条件：战斗中切换战斗风格
奖杯说明：故事模式下在战斗中按方向键↓，召唤出两名同伴。



异世界の强者



取得条件：红叶、かすみ、ステルケンブルク和ソフィ-ティア均加入我方
奖杯说明：完成故事模式以下关卡——3章的宛城の战い（红叶）、2章的兖州の战い（かすみ）、2章的徐州の战い（ステルケンブルク）、2章的辽东の战い（ソフィ-ティア）。



三位一体の马上闪光



取得条件：骑马时使出真・合体技
奖杯说明：合体槽蓄满时，让角色骑在马背上同时划动背触板两侧/点击触摸屏两端（视玩家设置的操作方式而定）发动真・合体技。

Vita企划 Vita动态 Vita制作 Vita攻略 Vita小说

文 小胡子abc 美编 sienna

MIND≒0 マインド/ゼロ

《灵偶异界》外传小说——侦探·绪方的怪异事件

第一夜 EPISODE 1 死之委托是“血”的气味

房间里飘荡着绪方很熟悉的“气味”。

“气味……”

人所拥有的多种感觉功能中，视觉、听觉、触觉、味觉、嗅觉，我们将这些称为“五感”。人们使用这些感觉来与这物质世界进行接触。但如果，这些感觉其实是很暧昧不清的话，又会怎样呢?

在日常中，映入眼睛的情景，耳朵听到的声音，手接触的物质，入口的食物，刺激鼻子的气味，如果感受这些东西的感觉全都暧昧不清的话……人不就无法认知这世界上的现象了吗?

这并不是不可能发生的事。事实上，也有人得出过“人所拥有的‘五感’是暧昧不清的”的研究结果。在这可能是暧昧不清的“五感”中所包含的嗅觉所感觉到的东西，那就是“气味”。这所谓“气味”不就也是暧昧不清的吗?

就连语句本身都是暧昧不清的，气味、味道、臭味……这些尽管都是在形容同样的事物，却又以各种各样的称呼存在。另外，所谓“气味”并没有明确的基准，即使某些人感觉是浓香的“气味”，对于某些人来说也可是能让他感觉是恶臭的“臭味”。虽然似乎也有种叫“臭气指数”的东西，但一般认为这并不是可以用数值来判断的。

总而言之，所谓“气味”并非明确而是模糊的。既不是清晰明了的东西，也不是准确无误的东西。然而也有这样的说法，正因为是这样暧昧不清的东西，所以与作为更加暧昧不清的存在的记忆有着深切的联系。

简单地查了一下，似乎与“气味”所连动的记忆，人们是无法忘记的。也发生过通过感觉到那种“气味”而唤醒消失在彼岸的记忆的事。当然，也会有将不愿回想起来的记忆强行唤醒的事发生吧。

对于绪方来说，飘荡在那房间里的那种“气味”，将无法忘记的某个记忆再次强行播放了出来。在脑子里，老式电影里常见的、混杂着雪花和唱针噪音的影像缓缓地被播放出来——在游乐设施罗列的背景里，倒在地上的人、人、人……以及在那地方站着的惟一一个人……脸上流着泪，却挂着笑容的绪方。

“咔嗒……”

房间深处发出微小却很清晰的响声，结束了老电影的播放。绪方轻轻摇了两三下头。

“那个……是哪一位?”

随着房间深处的影子发出声音，绪方慢慢将脸转向那个方向。

“您是……绪方先生？十分抱歉，让您专程过来一趟。”影子一边移动一边又发出声音。

绪方开口说出进入房间后的第一句话：“初次见面，我是绪方。”绪方洋一，职业是侦探。没错，绪方即是日穗里站附近的小路里一家事务所的侦探。只是这种侦探跟普通的侦探有些许区别……

说到侦探，就是接受一些跟踪、犯罪、信贷、行踪调查等五花八门委托的职业。但是，绪方是按照自己所定下的特殊规则来接受委托的侦探。规则的其中一个即是“MIND”。

那天早上，在电话里女人这么说：“我要被丈夫杀死了。”

绪方对这件委托产生了兴趣。

“最近我丈夫的行为很奇怪。您知道‘MIND’吗？夜里他做梦总是嘟囔这个词。因为我的脚有不便，如果可以的话，可以劳您来访吗？”

“MIND”，既然听到了这个词，就没有拒绝的理由。

而如今，绪方与影子相对而立。房间里飘荡着“气味”。

“是你……的委托吧。”绪方不紧不慢地发话。

影子发出声音：“是的，恐怕，我会被丈



夫……给杀死吧。请不要误解……我并不是惧怕死亡。我死了的话，那个人就会作为罪人而孤单一人活下去……这是我无法容忍的。所以……如果我有个万一的话，可以请您杀死他吗？"

绪方直直盯着影子而身子纹丝不动，影子也同样纹丝不动，只有那暧昧不清的"气味"支配着这个房间。

绪方发话，打破了沉默："明白了，我接受这件委托。"

"啊……非常感谢。"

影子轻抚胸口，发出声音。紧接着，绪方周围的空气产生了巨大的晃动。影子发出惊讶的声音："那个小孩到底是，手里拿的是……步枪……吗？"

绪方的手臂，就像瞄准目标一样不紧不慢地举起来。

"您要做什么？我想请您杀的不是我，而是我的丈夫啊。"

绪方又不紧不慢地发话："没错，我接受的确实是这件委托，丈夫先生。"

影子的暧昧不清的感觉，让人感受到了暧昧不清的"气味"。

"您说什么？丈夫……是我？"

绪方就像嘀咕一般发话："真是令人不快的臭味……"气味，臭味……

"臭味？臭味是指……"臭味……暧昧不清的臭味唤醒了暧昧不清的记忆。"我……我是谁……是这样……我把妻子给……"臭味将不愿回想起来的记忆强行挖了出来。绪方的眼前站着身着女性衣服的男子，那件衣服沾满血的颜色，而男人脚下倒着已经断气的女人的遗体，其表情充满了苦闷。

房间的各个角落都溅满了血，而让人窒息般地充满整个房间的这种臭味，没错……血的臭味……血的臭味唤醒了男人所有的记忆："是我把我……把妻子……给杀死了……不过，为什么……会把妻子……对了，'MIND'。哈哈哈哈，是这样啊，我……"





绪方发话了。但与之前相比略有不同，夹带着些许不耐烦："你是从哪里得到那东西的？"

但是，男人完全没有听进去。"一切的一切，都能随我所欲地去做，呵呵呵呵，哈哈哈哈！没错，用我的力量……来将一切都开始吧。"

绪方不紧不慢地摇摇头："不，什么都不会开始……就在这里了结。"晃动着的周围的空气开始凝缩，绪方看起来就像用单手架起冲锋步枪，向着男人的头部瞄好准心一样，接着就像不紧不慢地扣动了扳机。

砰！

射击音响彻房间内，但实际上绪方的手里根本看不到所谓步枪，声音也可能只是幻听而已。

房间里，绪方和男人，还有臭味……好像仅此而已。但是，男人就像被击穿眉间一样向后倒下了。

"委托完成……"绪方静静地走出房间，房间里只留下了"臭味"。

房间的入口拉着的"禁止入内"的黄色警示带，表示着这是一起杀人事件。在黄色警示带内，青年用滑稽的语气搭着话："镰田先生，不行啊，打听不到任何信息啊。是'MIND'吗……"

中年男子很不耐烦地回答："嗯，大概是吧……话说回来真是惨啊。"

青年环视着房间："这里，真是糟透的样子啊，遗体也是……不过……"

"怎么了，发生了什么吗？"

"嗯……不知道是不是错觉，被害者他，怎么说呢，看上去像是笑着的感觉。"

"唉……不要说这些莫名其妙的话，赶快给我干活去！"

"啊，是是，明白了。"青年小跑着离开了那个地方。

叫镰田的中年男人稍微隔了一会儿，独自嘀咕道："笑着吗……哼，怎么可能会有这种扯淡的事。"

房间里还留有血的臭味。

EPISODE 2 第二夜 侦探的规则和娇小的委托人

"那，那个，很抱歉！能听到……我的声音吗？"

没有回应。唉，果然不行吗？是第几次了啊，这声叹息。

这里到底是什么地方啊？无论向右看还是向左看都完全搞不清所在位置。虽然说是我自己的错，但谁想到事情会变成这样。

伤脑筋啊，至少先让这双脚动起来……嗯……不行嘛，果然动不了。为什么会搞得受伤？那种高低差也会跌跤，我真是不对劲啊。

好想回去。

好想在外面的世界里自由生活，一直都这样想。所以在那个时候，所有人都不在了的那个瞬间，无意识间跑了出去。

但是，已经够了。

唉，好想回去……

难道，这就是所谓迷路的孩子？就是这样吧，迷路的孩子啊。虽然曾经憧憬过当迷路的孩子，但是，我不知道是这么难受的啊。快来，谁都可以，有没有人来救救我啊？话说回来，为什么大家都对我熟视无睹啊？难道说，大家都听不到吗？我应该是大声喊出来的啊。

不过，所谓"听到"是指什么？

好像是，传送到耳朵中经过鼓膜的振动被变换成神经情报。紧接着，运用有着识别强弱、高低、音色和韵律的功能的"听觉"来进行判断。这就是"听"，大概是这种样子吧。

另外，一般地去听声音称为"听"，还有不光是耳朵，并且用到心的话好像是称为"倾听"吧。

不过，还用到心去"倾听"？老实说，我不太明白其意义。说到不明白的话，还有所谓的"可听区域"吧，指能听到的声音是有限制的那种。比如"蚊子声音"？像这种某些年龄听不到的声音也是存在的。"幻听？""耳鸣？"听到了本该听不到的声音的现象？

那是什么嘛？真是不明白。

哎啊，好想回去啊。不过，为什么我会碰到这种倒霉事呢？虽说我难辞其咎……但真的是我的错么？我只是想自由地生活……仅此而已……

"你……"

我好像听到了什么声音……

"你是……"

幻听？什么声音在脑内回响着。跟"听觉"没有关系，如同直接传到了脑海内的这个声音是……谁？

"你……并没有错。"

哎？

"错的……并不是你。"如同幻听一般细微的声音继续低语。

这听起来像是在为我开脱。不过，是这样吧，我也没那么错吧。

细小的声音似乎能洞悉我的内心："没错……正是这样……你是对的……"

我是……对的？

"没错，是对的……除你之外的都是错误的……必须除掉……"

除掉是指？

"错误的东西，必须除掉……"声音用不急不缓的语气又重复了一遍。

错误的东西……除掉……但是到底用什么方法？

"当然……只有去杀掉咯……因为是错误的嘛……"

这样啊，说得对啊……我是正确的……除我之外的……是错误的……所以……必须杀掉……

"没错……只要杀掉就行了……"

说得对啊，我什么都没做错。尽管如此，谁也不来帮助我，所有人，都是错误的……

必须除掉，因为是错误的嘛。

然后，就能回家了吗？嗯，肯定能回去了，是这样吧？嗯，杀掉吧……

啊，有人来了。杀掉？啊，不对，首先要打招呼，然后再……哎？这个人……有点不寻常……怎么回事，这个人身边还有个人……女孩子？反正无所谓了，如果不能帮我的话，杀掉就行了。

好的，上吧……一、二！"那、那个，很抱歉！能听到……我的声音吗？"

主街道旁，无序地排列着的杂居大楼的缝隙间，稍微里面一点的小路里。那儿几乎没有什么人通行，飘荡着与其他路所不同的沉重的空气。

"在这附近吗……"绪方感觉到了在那儿有什么东西存在。绪方在路的几乎正中间处停下脚步，如同跟谁在对话一般一个人嘀咕道。

绪方洋一，职业是侦探。

"看来委托者还真是娇小呢……"侦探伸头向设置在旁边的老旧的车房下面望着。

"喵。"有只后腿受了伤的小猫蜷缩在那儿。绪方轻轻伸出手，将那只娇小的委托者静静地抱起来。

"喵。"娇小的委托者像是要倾诉什么般的发出叫声。

绪方独自一人嘀咕道："明白了，您的委托……我接受了。不过，可以稍微等待一下吗？首先必须把这附近的垃圾都清扫掉。"如此说道后，绪方温柔地将娇小的委托者放到地面。绪方的背后不知何时有位少女站——不……是浮着，但其表情很明显的是与人类所不同的无机物般。那位少女静静地抬起手臂，向周围的某个东西瞄好准心。

然后……

哒哒哒哒哒哒哒哒哒哒哒哒……

响起如同格林机关枪的扫射音一般的声音。

绪方静静地吐了口气……又再次一个人嘀咕起来："原来如此……似乎就连人以外的事物所产生的负面感情，'MIND'也会凑过来啊。"

这时飘荡在那儿的空气与之前已经变得略微不同。

"那么……我们走吧，小姐。"

"喵。"娇小的委托人给出了阳光的回答。



EPISODE 3 第三夜 DEAD TIME ~能看见死亡的男人~

"我可以看到人的死亡时间！"

彩色玻璃围成的房间之中，回荡着充满自信的声音。年龄大概是50出头吧，穿着神父般的服装有些抢眼，但相比之下遮盖住左眼的有些大的、镶嵌着闪闪放光像是宝石一类东西的眼罩更吸引人的目光。

他一边用左手抚摸镶嵌着许多这些东西的眼罩，一边继续说下去："死亡时间……你到底还剩多少呢？"

总而言之，他似乎可以看到人的寿命。至于从何时起，为什么可以，是真的吗？没有人知道答案。但是，关于他的传言被广为传播。当然，不是在"表世界"，而是在所谓的"里世界"中……

没错……人人都想知道自己所剩余的时间。并且，他眼前所站着的男人似乎也同样是这样的一个人。

他继续说道："那么，你……知道这以后要怎么做呢？"

穿着法式大衣的微瘦的男子回答："不，不是我，可以烦请您看看这个孩子吗？"这样说完后男子移动视线，微微向后方回头。不知什么时候，少女就站在男人的旁边。虽然房间昏暗的光照令人看得不太清楚，但年龄应该是10岁出头。装束虽然是和风的，但绝不过时。面色也绝不能算好的那种，却是非常符合无机物的特征。

露出略惊讶的神情，他说道："……非常抱歉，没注意到您女儿在场。"

听到他的话，男人的面色似乎略微沉了一点。

他以对那位少女毫无兴趣的神情继续说道："当然我会收取相应的报酬，这样也没有问题吗？"

"是的，这是当然……"男人这样说后，将带有封带的钞票捆静静地放在面前的桌子上。

"哼嗯……"他看上去在瞬间思考了很多东西。对于看到死期来说，还太幼小了……是患了大病吗？还是有什么特殊情况吗？不过，花钱的手笔不错的样子……

大概是在思考这样的东西吧。然后他说出了结论："好的，那么就来看看吧。"





男子就像已经预料到了这回答般地回应道："非常感谢。不过，在请您看之前，可以请您再详细一点告诉我有关您那力量的事吗？"

"有关我那力量？"看上去就如同戏剧的练习一般的问答继续着。

"是，虽说对此有所耳闻……"

他大概也预料到了吧。将手放到左眼的眼罩上后，开始讲了起来："这么说吧……你知道所谓五感吗？人为了作为人的存在而需要的感觉……这就是五感。在五感之中最有力量的就是视觉。本来视觉拥有巨大的可能性这点就被证明了。说能看见灵或气场的人也是有的吧。除此以外的感觉，总之我认为与视觉相比是相当劣化的。关于视觉，经过我长年的研究的结果，得出了视觉能通过与人的灵魂同化，而能成长为更加敏锐的感觉的结论。我通过推进研究，将自己的灵魂升为纯粹无垢之物，再与神订立契约，成功将超越人类的力量寄宿到这左眼上了。正因为这伟大的力量，我能够看到人的死亡时间……也就是死期。"

男子回应道："原来如此，视觉……吗……死期来临的人是绝对无法从其手中逃脱吗？"

他的演技还在继续："很遗憾那是无可奈何的事情……不过，还是有可以预防的方法。那就是……"

"与你立下契约……订立伴有金钱的契约……吗？"男子的声音令人感到含有些许的怒气。

"嗯？"他的演技因这回答而被打断，微笑着的表情稍稍变得呆滞。

男子的演技开始了："从站台摔落，飞出到道路中，因坠落物的事故……去世的人的死因多数是由于某种事故呢。"

他的声音明显地变化了："……你想说什么？"演技在勉强继续着。

"似乎还有些极其不自然的事故啊……"

"那又怎么样呢？"

男子比至今为止更不紧不慢地继续他的话："这么说吧……只是打个比方……给予您不可思议的力量的东西。暂且称之为'MIND'。"

"'MIND'……"他如同喃咕般说道。

"没错，是'MIND'。'MIND'一般人是看不到的。使用一般人看不到的'MIND'，你，配合好你看到，不……你所预告的寿命而将该人物杀害。当然，做的看起来就像事故一般……不过似乎不包括与你签订了的契约者在内。"

他很惊讶地说道："你是……什么人？"

"我是……你可以当我是侦探。"侦探静静地这样回答。

"侦探？侦探为什么会来这里？"

"当然是因为有委托。死亡时间吗，尽管被告知了这玩意，她也没和你进行契约。然后去世了。"

"哼，原来如此……莫非是那位妇人吗，确实，那个人去世了……不过，那位妇人的死亡时间也……"

"因意外事故而去世了……应该是被你杀死了吧。"

他以不屑的口气说道："毫无根据。别看我这样也是很忙的啊。"

"没有根据？并非如此哦。"

他的眉间用力地皱了起来，语气也有些不耐烦："怎么说？"

"你是看得见的吧，这个孩子……"侦探用试探的口气继续讲。

"那又怎样呢？"他语气略显粗鲁地回答道。

"这孩子普通的人是看不见的。没错，因为是'MIND'哦。但你能够看见……这就是根据。"

他因为吃惊而坐直了身子，"什么……这个孩子是！？"他展示出着实惊讶的神情，接着，放高声调说下去："哼哼哼……哈哈哈，这样啊，原来如此，这真是太不好意思了。也就是说跟你隐瞒也是没有用的。没错，我利用你称为'MIND'的这份力量，操纵了人的寿命。死亡时间？是内心的声音哟，决定的也是你们。不过，真令人吃惊……竟然除了我以外还有其他'MIND'啊……"

"不过……再见了……"这样说后，露出一丝狰狞的表情，他摘掉了左眼的眼罩。

轰隆隆隆隆隆……

面前出现了全身覆盖着岩石、手里拿着石斧的人偶。紧接着，房间剧烈晃动，彩色玻璃一同发出响声而碎落下来。在灰尘舞动当中，仿佛显现出沾满血迹的大衣和倒下的人一般的东西。

"哼……"与之前的结果一样……倒在铁路上的尸体，倒在道路上的尸体，压在坠落物下的尸体……

本来应该发生的是已经看惯了的景象……结果却与他想象中的不一样。这时候侦探的声音不紧不慢地响起："所谓视觉似乎是暧昧不清的。从眼睛所看到的一部分情报抽取出只符合自己所期望的好的情报，然后再用过去所经历的体验填补不足的情报。你看到的，是怎么样的尸体呢？"

砰！

"怎、怎么会……"在他左侧面的盲点处，对着他的来福枪枪口正缓缓冒着烟，明显子弹已经发了出去。

随着嘎啦嘎啦的响声，人偶崩坏塌落下来。他也感觉到身体逐渐失去力气……而后静静地倒下了："什么呀，果然我是能看见的嘛，看见人的死亡时间……"

侦探发出话语来："委托完成……"

EPISODE 4 第四夜 侦探前夜

"路上小心，爸爸，一会再见呀。"

这句话，他大概一生都无法忘记。妻子和女儿，还有他，离上次与家人的外出隔了好久了。

目的地为女儿所希望的游乐机械综合设施的地方，简单的说法就是游乐场。本来计划到那里，但是他却收到了足够打乱这一计划的联络电话。

"明白了，马上过去。"这样说完后挂断电话。

女儿用悲伤的声音这样说道："爸爸，是工作吗？"

被略带湿莹的眼睛盯着的他，接下来该说的台词没有别的选择。"可以先跟妈妈去玩吗，晚点我一定会去的。"

女儿的表情立刻变得明朗起来，并说道："嗯，知道了！一定要来哦，爸爸。"

真的是表情骨碌碌地变个不停，惹人欣慰和怜爱。虽然不清楚所谓幸福的定义，但也很坦率地觉得自己是幸福的啊。

之后，他出门了。

他的职业，与普通人有些许不同。"重要人物控制者"听起来不错，但如果对象是犯罪者的话那就完全是另外一回事了。



尚未在社会上公布的最危险毒品，通称“MIND”。让使用者产生幻觉、幻听、攻击性思考等各种各样的副作用同时发症的恶魔的药品。他的工作，就是将这种毒品的重度使用者给抓住。

然而，每天重复做的只是训练，实际工作却从没执行过，大概今后也会是这样吧——没错，直到接到刚才的电话为止都是这样想的……

赶到工作场所的他，整理好装备后，坐上了正在等待着的运输车。

“哟，真不走运啊，今天本应是休息的吧。”

对如此向他打招呼的同事，他一边苦笑一边回答道：“还好吧。那瘾君子的现在位置在哪里？”

“喂喂，要叫目标吧，在国立研究所设施内潜伏着呢。”

“哦……那里啊。”听到同事的回答，他身体突然涌上了一股不祥的预感。

“怎么了？”

“莫非，那个研究所……附近是不是有游乐机械设施啊？”

“嗯？有吗？”同事疑惑地反问他。

“现在我的老婆和女儿应该就在那里。”

“原来如此啊，不要紧的，撒网已经结束了，想跑出来可没那么简单。过去赶快解决掉吧。”

“嗯，说得对……”

虽然从他口中发出的声音仍然很平稳，但同事仍然发现了话中的一丝焦虑。

“你紧张吗？”同事拍了拍他的肩膀。

“没……我在想为了抓区区肉身一人，需要这样的人数和装备吗？”

“谁知道，上头的想法什么的，搞不懂。不过，我想正由此体现了‘MIND’……这种毒品的机密性之高吧。”

“‘MIND’吗……”

如果在这对话中，他提前发觉到了自己产生了不祥的预感的话，这之后的未来说不定会改变吧。到达现场后，预感成为了出示在他眼前的现实。

研究设施已经着火了，而那些游乐机械设施，也受到了巨大的损害。

那儿已经成为了战场。

而且，这都由那仅仅一个人，仅仅一个毒品上瘾者制造出来。那个人将一切的攻击反弹掉，用难以置信的力量将建筑物破坏掉，用不知道从哪里得到的枪支无差别射击，重复着杀戮行为。

不……那已不能称之为人……称为“异质者”更适当些。

他与那位异质者对峙着。周围好几位同伴倒在地上，没有呼吸。

除了他以外的生存者……已经一个都没有了。当然，他不是什么都没做，只是什么都做不出来而已。

再多训练也绝对学不到的实战。

这使他产生了“犹豫”……毫不犹豫地向人开枪的行为，能这样做的不是人类。

能这样做的人类，不是人类……

他同时也预测到了游乐场的来场者里同样出现了极多的受害者。他祈求着妻子和女儿的平安。

“一定还平安无事的……没错，应该已经避难了……”

默默地自言自语中，他仍旧“犹豫”着向异质者举起枪。就像与之呼应一般，异质者做出了像是将某个东西扔过来的动作。就在那瞬间，他全身受到了至今为止从未受到过的冲击，被重重摔到地上。

“啊……”嘴里蔓延出味道来。铁的味道，血的味道……味觉，人所拥有的五感之一。既然还有这种感觉，那就是还活着的证据。他一边冷静地想着这些，慢慢地爬起来，环视周围。然后，他的眼里，显现出了他所不愿看到的最糟糕的现实。

“不会吧……怎么会……”他慢慢地走过去，而后跪下来，将其抱了起来。他的胳膊里，是妻子和女儿。触觉……这也是人所拥有的五感之一。然而他却感到仅在此时此刻，这份感觉是无用的。这份感觉让他理解到了，妻子和女儿已经是不会再动了的存在这一事实。

而后……

“呜，呜，呜哇啊啊啊啊啊啊啊啊！”

他内心里的什么东西崩坏了。随后当他注意到时，异质者已近在眼前，他又全身受到冲击而被弹飞了。

他认识到味觉和触觉还活动着，但并不是安然无恙的状态。他感觉到了知觉正逐渐模糊。

而后……

“欢迎光临。”

被本不应该听到的声音吓到，他醒了过来。周围的景色不知何时变了，他在商店里面。

“这里是……哪里……谁啊，你是？”

在他面前，一位穿着紫黑色斗篷，同时大部分的脸庞被帽子遮住的可疑女性独自静静地站在那儿。

“呵呵呵，来吧，选择吧。”女性没有回答他的询问，而是自顾自地继续说着。

这是死后的世界吗？不过这样的话反而也好，如果能与妻子和女儿重逢的话……他如此想道。不过，还是无法原谅那个家伙，他也这样想。

选择？店内陈列着众多的武器……是说在这里面选择吗？这样的话……他毫不犹豫地将步枪拿到手里。如果有这个的话，应该能保护好妻子和女儿的……他是这样感觉的。

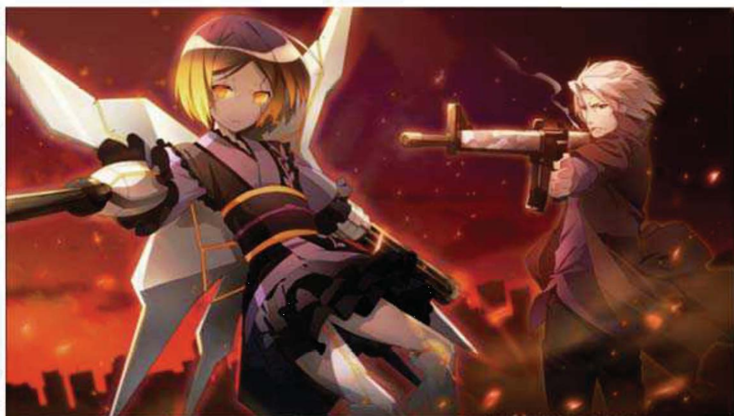
一道耀眼的光芒将他笼罩住，“这，这是什么！”

突然，细小细小的声音在他脑内回响。由于声音实在太细小而无法听清楚，不过……

“爸爸……”

他感觉听起来像是这样。

视觉渐渐地恢复，他看见穿着和服的少女浮起到他面前。



惊讶地说不出话来。

他感觉是女儿……妻子……出现了。

但是，那位少女并不是女儿，甚至也不是人。其表情冷淡，让人感觉不到一切所谓感情的东西。这次他心里响彻起清晰的声音来。

好像读懂了那个声音一样，他喃喃自语地说：“是叫我活下去吗……”

“恭喜您，看来契约成立了呢。”女性丝毫不带感情的声音又出现了。

“什么啊，这是……”他注视着“站在”身前，跟他女儿差不多高的“人偶”，仔细观察，发现“人偶”并不是站在地上，而是双脚离地一点点距离，可以说是浮着的。

“这就是，您的‘MIND’。”

“‘MIND’？……违禁毒品？”

“‘Mental Inside Nobody Doll’……”女性的声音似乎开始变得虚幻起来。

“那是什么……我所得知的情报里没有这个，这是怎么回事啊？到底……哎，喂……”

接着，周围的景色又开始变化了。从扭曲的视觉恢复过来后，眼前显现出的是刚刚不久前所看着的凄惨的光景。

“是这样啊……那是梦境……这是现实吗……”他举起不知何时拿在手上的步枪。异质者注意到了这点，做出了像是将某个东西扔过来的动作。

然而，跟不久前的那时不一样，他看到了那个“某个东西”。

水球，而且还是相当巨大的，他往旁边跨了一步将其躲开，将准心瞄准了异质者的眉间。然后……这次毫不“犹豫”地扣动了扳机。不，是成功扣动了扳机。

砰！

子弹将之贯穿，异质者全身失去力气而如机械般倒下。

一切都结束了，什么声音都听不见，什么都没有了……

而后，他向站在身后的少女的头顶伸出手，但却无法触碰到她……

非人的……这就是……“MIND”……

他失去了所有……

而后又得到了什么……

这位“他”的名字是……

完

PSV专辑

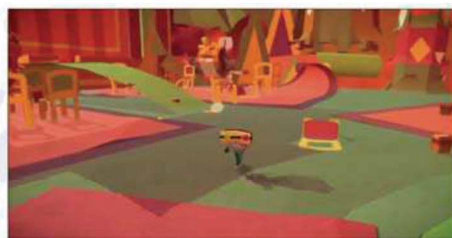
■PSV游戏集锦

JUMP 全明星 胜利之战 / 蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱 / 弹丸论破 1・2 再装填 / 刀剑神域 虚空碎片 / 跨过我的尸体 2/ 灵魂献祭 Delta/ 龙之王冠 / 梦幻之星 新星 / 梦幻之星在线 2/ 噗哟噗哟对俄罗斯方块 / 秋叶原之旅 2/ 三国志 12 威力加强版 / 撕纸大冒险 / 无双大蛇 2 终极版 / 真・三国无双 7& 猛将传









■PSV广告欣赏





■特别收录

《无双大蛇2 终极版》新剧情CG影像









PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.7

Vita 小说

《灵偶异界》外传小说

侦探·绪方的怪异事件

Vita 动态

二度进化

PSV-2000 评测

Vita 攻略

讨鬼传

龙之王冠

雷曼 传奇

杀戮地带 佣兵

无双大蛇 2 终极版

英雄传说 闪之轨迹

三国志 12 威力加强版

超级机器人大战 OG 外传

魔装机神Ⅲ 正义的荣耀

Vita 企划

PSV 的下一步

东京游戏展索尼高层访谈

Vita 劲作

乐高神兽传奇

随书附送

《龙之王冠》+《无双大蛇 2 终极版》双面杯垫

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

PSV 专辑 7 光盘定价：35 元

本手册随盘附赠不能单独销售